

playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

**A2 poszter: TEKKEN
TAG TOURNAMENT
LEGEND OF ZELDA**

2001/02 február Ára: 1288 Ft



GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

az Újvilágot idióták hódították meg?

GRANDIA 2

ilyen az, amikor Dreamcastra
írják meg a Final Fantasyt

ZELDA

már ezért is
érdemes
N64-et
venni



PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT · THE GRINCH (PS) · WARRIORS OF MIGHT AND
MAGIC (PS) · BREATH OF FIRE IV (PS) · 007 RACING (PS) · DAYTONA 2001 USA (DC)
· SONIC SHUFFLE (DC) · AN:PRINCE OF PERSIA (DC) · TOP GEAR HYPERBIKE (N64)

FINAL FANTASY FILMELŐZETES · SILENT HILL 2 · DARK CLOUD · ONI · TECHNOMAGE

playtime!

előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vídám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

**aki február 15-ig egy évre előfizet magazinunkra
50 db PlayStation-játékot sorsolunk ki**

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Az előző számunk nyerteseit februári számunkban találjátok.)



playtime!

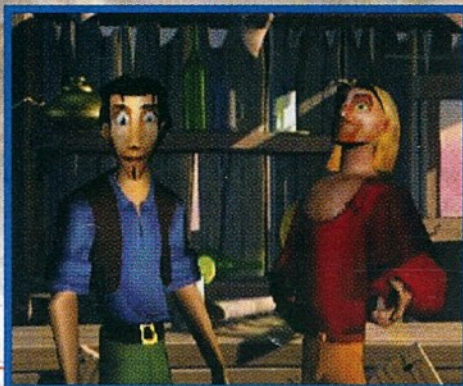
hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levélapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó

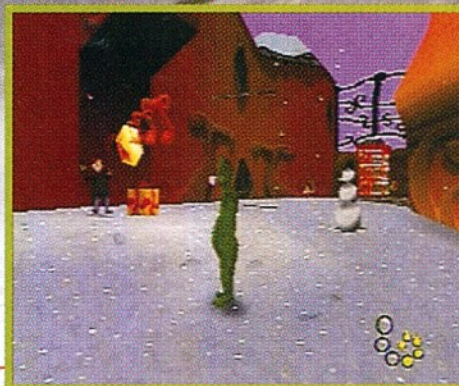
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából

12 db képrészlet: Playtime! póló



Gold and Glory

34. oldal



The Grinch

40. oldal

Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.“

Remélhetőleg mindenkinek sikerült többé-kevésbé felépülnie az ünnepek okozta megrázkódtatásokból, túlélte az egyesült nagymamák karácsonyi bejglis támadását, különös ködbe vesző szilveszteri emlékekkel átrappolt az új évezredbe, és megint itt van velünk, hogy körbenézzon, mi a helyzet a konzoljátékok piacán.

Grincs ugyan idén még nem nyúlta le a karácsonyt (hacsak nem az ő keze volt abban, hogy Jézuska áramszünetet hozott nekünk), de a PlayStation-tulajoknak sajnos egyre merengőbb tekintettel kell a jövő elé néznie. Egyre inkább érvényesülni látszik az a tendencia, hogy a rop-pant gonosz és pénzéhes kiadók lassan befejezik még futó fejlesztéseik kipörgetését a jó öreg PS-re, aztán szépen átállnak a konzolok új generációjának - szó se róla: kissé tágasabb teret nyújtó - platformjára. Még néha felkaphatjuk a fejünket egy-egy RPG kapcsán (most például a Breath of Fire IV és a Persona 2 igen kellemesre sikerült), de az év közepére valószínűleg már szépen elszenderedik a PS-piac, és mindenki kénytelen lesz egy Dreamcast vagy egy PS2 után nézni, mert azokon aztán tényleg zajlik az élet! Nem valami fényes kilátások, de mindenesetre most még örülhetünk egyet a játéktér-més-nek.

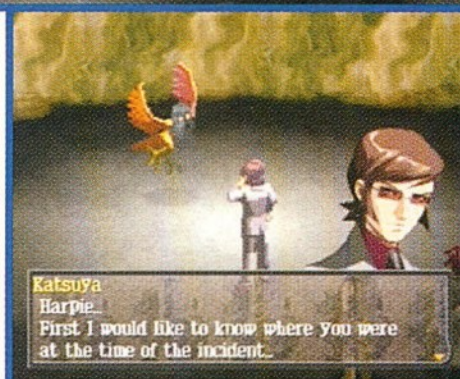
Köszí, hogy megvettél bennünket most is:

Playtime! Team

Utóirat az előirathoz: NE VEGYÉL PS2-t! Sokkal gazdaságosabb nyerni egyet (ld. az előző oldalt.)

Persona 2

42. oldal



Katsuya
Harpie
First I would like to know where you were at the time of the incident.



Grandia 2

64. oldal

Daytona USA 2001

68. oldal



Legend of Zelda

76. oldal

playtime!

NEWS

News.....6

PREPLAY

Final Fantasy X, XI, film.....14

Mat Hofman's Pro Bmx.....18

Roswell Conspiracies.....19

Technomage.....20

Kessen II.....21

MDK2: Armageddon.....22

Zone of Enders.....23

Oni.....24

Silent Hill 2.....25

Dark Cloud.....26

Extermination.....27

Illbleed.....28

Sonic Adventure 2.....29

Conflict Zone.....30

Aidyn Chronicles - The First Mage.....31

Paper Mario.....32

Jungle Book Groove Party.....51

102 Dalmatians.....52

The Emperor's New Groove.....54

Aladdin: Nashira's Revenge.....55

Mega Man Legends 2.....56

Tom and Jerry in House Trap.....58

3 2 1 Smurf.....60

Looney Tunes Space Race.....61

Ultimate Fighting Championship.....62

Woody Woodpecker Racing.....63

Grandia 2.....64

Daytona USA 2001.....68

Sonic Shuffle.....70

Starlancer.....72

POD - Speed Zone.....73

Arabian Nights: Prince of Persia.....74

Cannon Spike.....75

Top Gear Hyperbike.....76

Legend of Zelda: Majora's Mask.....78

PLAYTEST

Gold and Glory - The Road to El Dorado.....34

Evil Dead - Hail to the King.....36

Warriors of Mighta and Magic.....38

The Grinch.....40

Persona 2: Eternal Punishment.....42

Batman of the Future: The Return of the Joker.....44

Breath of Fire IV.....46

007 Racing.....48

Gundam Battle Assault.....50

PLAYTIPP

Grandia II.....82

Legend of Zelda: Majora's Mask.....88

PLUG'N'PLAY

Xbox.....102

Gamecube.....105

PLAYNEWS 01

The Lost

Ez a játék a pokolba visz. Ezúttal nem elvont értelemben, hanem abba a pokolba, amit Dante is leírt az Isteni színjátékban. A játékban Amandát irányíthatjuk, akinek igencsak rossz szériája volt az elmúlt hetekben: jegyese elhagyta, a szülei kitagadták, elbocsátották a munkahelyéről, pénze is alig van, de amikor élete egyetlen öröme, a lánya is meghal, már csak egy út áll előtte: az öngyilkosság. Ezzel a vidámnak semmiképpen nem nevezhető háttérrel kezdődik a kalandozásunk, ugyanis halálunk után egy izzó szemű démon ébreszt minket. Amanda a játék során három entitáshoz csatlakozhat: választhatsz a Fény, az Árnyék és a Korruptió között. Mindegyik különböző célokat, küldetéseket, ad, és ez még nem minden! Ez a választás kihat Amanda kinézetére, sőt, hangjára is. Ha a sötétséget követed, Amanda hangja reszelőssé válik, ráncos lesz, míg a fény estében ellenkezőleg, megszépül, és dallamos lesz a beszéde. Nem mindennapi játékban lesz részünk, amikor megjelenik...ami sajnos igen sokára lesz.

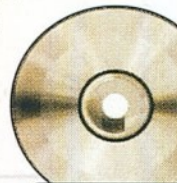
Kiadó:	Crave Entertainment
Fejlesztő:	Irrational Games
Stílus:	Túlélő horror
Megjelenés:	2001. vége



A-Train 6

Fejlesztő:	ArtDink
Kiadó:	ArtDink
Típus:	Gazdasági szimulátor
Megjelenés:	2001. első fele

Konzolokra elég kevés stratégiai játék jelenik meg, ami van, az is általában az akciódúsabb fajtából való. Üdítő kivétel lesz az A-Train 6 (ez tényleg a hatodik rész lesz, de az eddigiek csak Japánban jelentek meg PSX-re), amely játékban egy képzeletbeli város gazdaságát kell ellátnunk, mégpedig úgy, hogy ehhez egyetlen eszközünk vasútvonalak kialakítása, és a menetrendek kialakítása lesz. Bár ez nem hangzik túl izgalmasnak, igen jó, összetett programról lesz szó, különösen vonatmániásoknak és közgazdászoknak ajánlott. Közel ötvenféle mozdonyt, és rengeteg pályaelemet (többszintes hidak, alagutak, kereszteződések) használhatunk fel ahhoz, hogy mindent időben elszállíthassunk a megrendelőnek. Ha már unod a gyilkolást, mindenképpen próbáld ki!

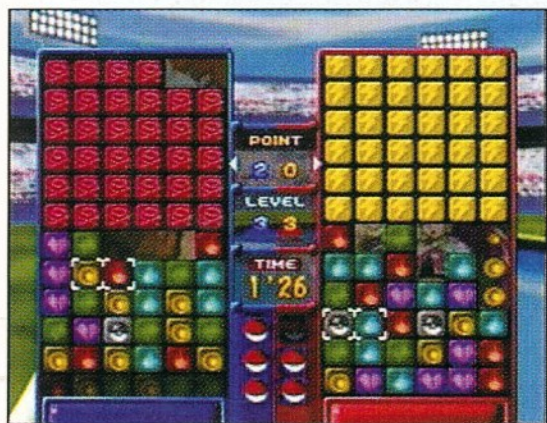


PS2



2001

Pokémon Puzzle League



Konzol újság nem lehet meg Pokémon nélkül, egy számban sem! Ennek jegyében ismét bejelentünk egy új játékot, amiben a kis lények szerepelnek. Ez persze kis túlzás, itt tulajdonképpen egy extrákkal megtűzdelt Tetris-klónhoz van szerencsénk, ahol (a történet szerint) Pokémon-mesterek így küzdenek meg egymással – tulajdonképpen semmi szerepe nincs a lényeknek, ami egy jó marketingfogás, viszont hasonló minőségű átverés is: itt ugyanis nem gypálni kell egymást, hanem gondolkodni! Látszólag egy sima Tetrisről van szó, ahol 3 egyforma színű téglát kell egymás mellé helyezni, hogy eltűnjenek. Ha többet sikerül egymás mellé küszködni, több pont a jutalmunk. A játék különlegessége a kétjátékos mód, ahol sikeres kombókkal megnehezíthetjük az ellenfél dolgát, és szert tehetünk különböző bónuszokra, fegyverekre (lassítás, egy adott szín eltüntetése, az irányítás megfordítása az ellenfélnél), ami érdekessé teheti a játékot. Ha még nincs Tetrised, akkor hajrá! (Azt meg csak úgy zárójelben jegyezzük meg, hogy mostanában mintha kezdenének kicsit túlságosan is békessé válni ezek a Pokémon-játékok...)



N64

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Stílus:	Tetris
Megjelenés:	2001. március

Ace Combat 4

A legsikeresebb repülőgépes játéksorozat PSX-en (a Wingoverek mellett) a Namco Ace Combatja volt. A sorozatot mindig is dús akció, és kiváló minőségű grafika jellemezte, és ez megmarad a legújabb részre is, csak természetesen most már az új évezrednek megfelelő igények szerint. A képek magukért beszélnek, magasról eszement jól néz ki a táj, és a repülők is elég részletes kidolgozásúak. Ha azonban kicsit lejjebb ereszkedünk, már nem olyan rózsás a helyzet; reménykedjünk, hogy még finomítanak kicsit a fiúk a textúrákon.

A játék megmarad akciójátéknak, nem kell odafigyelni ezer dologra, csak löni az ellenfeleket, gépgyűl, rakétákkal, és lézerekkel. Mivel PS2-n nincs nagy konkurenciája (a Sky Odyssey nem volt valami nagy éresztés), ezért biztos sikernek számít...



PS2

Kiadó:	Namco
Fejlesztő:	Namco
Típus:	Repülőgépszimulátor
Megjelenés:	2001. közepe



Red Faction



Milyenek is az eddigi FPS-ek? Mész a folyosón, és ha beérsz egy szobába, lelövöd, akik ott vannak, felszeded a gyógyítócsomagot, és méész tovább. Némi idő után ez már unalmas lesz, kell valami plusz. A Red Faction rengeteg ilyen finomsággal fog szolgálni, néhány ezek közül: lerombolható terep (nem csak néhány helyen, hanem bárhol utat törhetsz magadnak, ha van elég tűzerőd), változatos küldetések (van, ahol nem kell spórolni a tölténnyel, van, amikor háttérfedeztetet kell biztosítanod mesterlövészpuskával, vannak lopakodós küldetések) és vezethető járművek (földi járműveket ugyanúgy elköthetsz, mint hajókat, az egyik misszióban pedig egy repülőt kell elvezetned). Ehhez rendkívül részletes grafika járul, valamint – ez még csak ígéret – kidolgozott mesterséges intelligencia. Biztos befutó!

Fejlesztő:	Volition
Kiadó:	THQ
Típus:	FPS
Megjelenés:	2001. közepe

Army Men 2: Sarge Heroes 2

A 3DO folytatja végtelen történetét, újabb kirándulást tehetünk a Zöld és Barna műanyagkatonák világába. A világ ismét veszélyben van, a gonosz vezér, General Plastro megszerezte a Plasztifikáció (kis műanyag tócsába történő átváltozás, magyarul a halál) ellenszerét, minden fegyverét bekente az olajjal, ezért a Zöldek nem tudják meg-



PS2

semmisíteni a Barnákat! Szerencsére a Kékek (minő újítás) egyik kíme megosztja a tudást a Zöldekkel is. Innentől fogva egyenlőek lettek a körülmények, minden készenáll egy új játékhoz. A képeket elnézve a grafikával nincs is semmi baj, viszont elég nehezen tudjuk elképzelni, hogy ilyen 3D-s környezetben hogyan tudjuk majd irányítani katonáinkat a 33 küldetés alatt. A mókához jár egy kétjátékos mód is, ahol egymás ellen vezethetjük egységeinket. Ez remélhetőleg megmenti majd a játékot, különben ez is eltűnik majd a sülyesztőben, mint elődei.



Fejlesztő:	3DO
Kiadó:	3DO
Típus:	Akción
Megjelenés:	2001. február

Chrono Trigger és FF IV



PS2

Mostanság rengeteg minden történik a SquareSoft háza táján. Nem elég, hogy egyre újabb játékokkal rukkolnak elő, még a régebbi darabokat is előveszik, és egy kicsit felújítva tálalják az ujjongó tömegeknek. Ember legyen a talpán, akinek sikerül ilyen tempó mellett befejeznie őket! Most két, Japánban már napvilágot látott SNES konverziót szándékoznak az amerikai piacon is megjelentetni. Az első a Chrono Trigger, a Chrono Cross nagysikerű elődje, a második a Final Fantasy IV, ami Japánban az amerikai Final Fantasy Anthologyval együtt jelent meg Final Fantasy Collection néven. Természetesen mindkét programot feltupírozzák CG animációkkal, amikre az eredeti SNES-es játékoknál még nem volt lehetőségük, és mára már szinte a cég védjegyéül szolgálnak. A Chrono Trigger ezen kívül történetileg is változni fog, hogy jobban illeszkedjen a második részhez. A megjelenésükig sajnos még sokat kell aludnunk, hiszen csak az év közepére várható.

Kiadó:	SquareSoft
Fejlesztő:	SquareSoft
Stílus:	RPG
Megjelenés:	2001. nyara





PS2



The Getaway

Ez a játék – bár ahhoz semmi köze – tulajdonképpen a Driver 2 folytatásának tekinthető, némi Grand Theft Auto fűszerrel, témájában legalábbis biztosan. Ugyanúgy küldetéseket kell teljesítenünk, ezúttal azonban a másik oldalról, hősünk, Mark (piti kis autótolvaj) fiát ugyanis elrabolta egy maffiavezér, és mindent meg kell próbálnia, hogy megmenthesse. Ehhez legfőképpen vezetnünk kell, mégpedig London híres városában. A várost állítólag részletesebben modellezzik, mint a Metropolis Street Racerben, ami nem kis dolog lenne. Emellett több, mint 50 autót köthetünk el a városban, Mini Morrístól kisteherautón át modern sportkocsiig terjed a választék. Érdekesség, hogy a készítő a májusi E3 alkalmával előre renderelt képeket mutattak az

újságíróknak a játék-

ból származó képek helyett, hogy pozitív sajtóviesszhangot kapjanak. Azóta már érkeztek igazi képek is, ám így már korántsem olyan lenyűgöző a látvány.

Kiadó:	SCEE
Fejlesztő:	Studio Soho
Stílus:	Autós akció
Megjelenés:	2001. vége

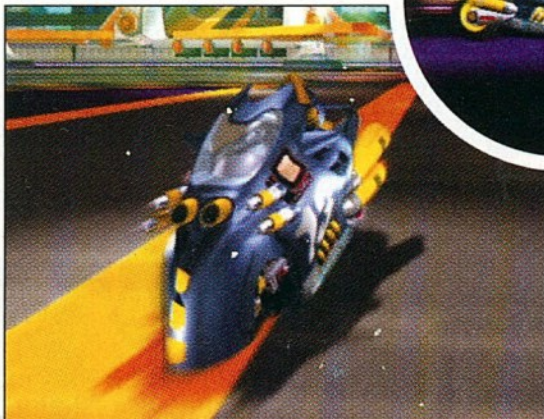
Motor Mayhem

A Motor Mayhem egy igen népszerű stílust fog erősíteni: a lövöldözős versenyeket. Ilyen volt például a máig is a stílus egyik etalonjának számító Wipeout, a Rollcage, és most ilyen lesz ez is: futurisztikus arénákban (repülőgépszállító anyahajó fedélzete, dolgozó ipari üzemek, repülőtér stb.) kell kiirtani egymást, felvehető fegyverek, és bonuszok (séthetelenség, gyorsaság) segítségével. A játék eszement jól fest – legalábbis képeken. Kérdés, hogy tényleg ilyen jól fog-e kinézni, vagy a Getawayhoz hasonlóan itt is át akarnak ejteni minket. A programot akár négyen is játszhatjuk osztott képernyőn, ami nagyban megnöveli majd az élvezeteket. A fejlesztőknek ez lesz az első játéka, de az, hogy az Infogrames elvállalta a kiadását azt mutatja, hogy van tehetségük.

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Beyond Games
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. első fele



PS2



Dragon Quest-rekord



PS



Az Enix büszkén kürtölte világgá, hogy Dragon Quest VII minden várakozást felülmúlva átlépte a 4 milliós eladási határt, s ezzel a legtöbb példányban elkel PS-játék lett Japánban (megelőzött mindenki mást, beleértve a Final Fantasyt is). Sőt, az összetett listán, amelyen minden idők legtöbb példányban eladott játéka szerepelnek, az előkelő hatodik helyet érte el (az első egyébként a Super Mario Brothers 6,81 millió példánnyal). Ehhez képest az Enix eredeti terveiben csak 3,2 millió példány eladása szerepelt. Világszerte valószínűleg nem lesznek ilyen szépek az eredmények, hiszen a DQ sorozat eddigi tagjai csak a távol-keleti szigetországban hódítottak.

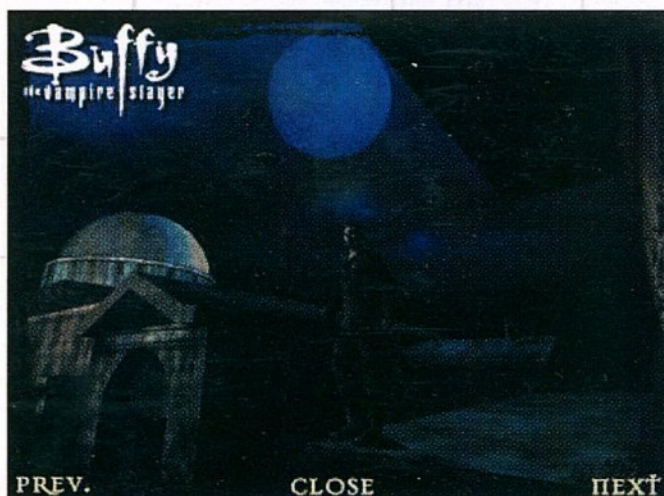
Buffy the Vampire Slayer

Minden filmsorozatot előbb vagy utóbb elér a végzete, és konzoljátékot csinálnak belőle (már csak az hiányzik, hogy dél-amerikai szappanoperákkal is ez történjen, bár nem lenne különösebben meglepő). Az áldozat a hangzatos nevű Buffy the Vampire Slayer. Ebből már a kevés IQ-val rendelkezők is kitalálhatták, hogy a főszereplőt Buffynak hívják. További információ, hogy Buffy szemlátomást nőnemű, aki ráadásul szőke, és szabadidejében vámpírokat gyilkolászik. A program kiadójának hangzatos kör-

Kiadó:	Fox Interactive
Fejlesztő:	Collective Studios Inc.
Stílus:	Akció
Megjelenés:	2001. tavasz

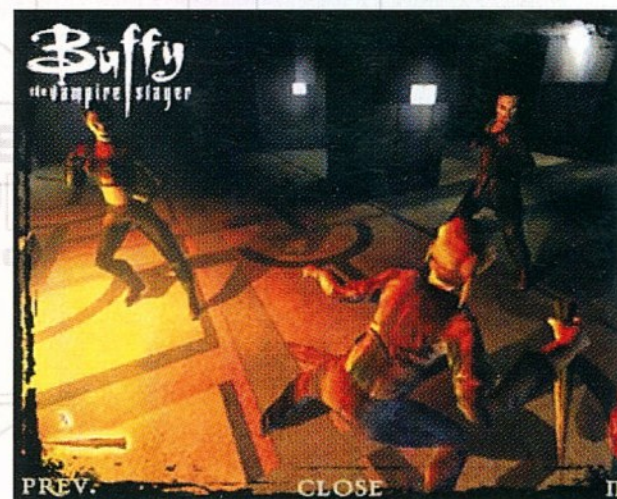
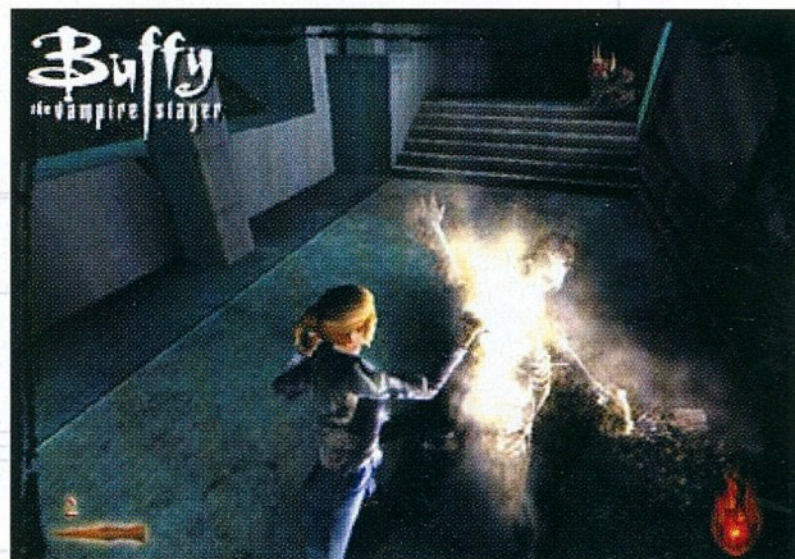


PREV. CLOSE NEXT

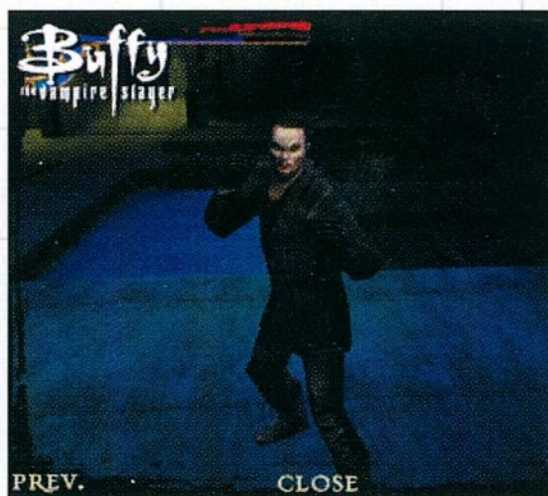


PREV. CLOSE NEXT

mondata szerint a Buffy játékmenete keveréke az akciónak, a harcnak, a drámának, a humornak, a felfedezésnek és a rejtvények megoldásának. Ez igen szépen hangzik, de talán egyszerűbb lett volna azt kijelenteniük, hogy egy Tomb Raider klón lesz. Akik az eredeti TV-sorozatot szerették (nemrég ment nálunk is valamilyen kereskedelmi csatornán, és roppant tanulságos kis epizódjainak újabb halmát csak egy romantikus sorozat tudta kiszorítani), azok egytől-egyig ismerős helyszíneket üdvözölhetnek a játékban: ilyen például a sunnydale-i gimnázium, a temető, a város főtere, a bevásárlóközpont, és Buffy otthona. Hogy a játék minél jobban emlékeztessen a sorozatra, a fejlesztők között találhatunk olyanokat is, akik részt vettek a filmek készítésében is. Vannak némi kételyeink a leendő játék minőségét illetően (bár az előzetes képek talán egyből rá is cáfolnak erre), de az biztos hogy Büfi neve is hamarosan bevonul a konzolhősnök panoptikumába.



PREV. CLOSE NEXT



PREV. CLOSE NEXT



PREV. CLOSE NEXT



Sea-Doo Hydrocross

Ha igazán extrém sportra vágysz, felejtse el a gördeszkát és a BMX-et, és vegye egy jet-skit! Ha nem is a Balcsin, de a tengereken megvalósíthatod álmaidat a Vatical új játékával, amelyben a világhírű (?) Sea-Doo cég jet-skijeit próbálhatod ki, közülük a nyolc legjobbat. Nyolc a pályák száma is, amelyek között lesz egy antarktiszi, egy a Bermuda háromszög környékén, a többi pedig világvárosok (New York, Sidney, stb) partjainál van. A pályák nem egyszerű körfutamok lesznek: rengeteg ugratva megközelíthető titkos helyet, útrővidítést fognak tartalmazni.

Kiadó:	Vatical Entertainment
Fejlesztő:	Vatical Entertainment
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. első harmada



PS/NE

Nem lesz több kalózkodás DC

A SEGA meguntta, hogy a kalózok minden DC játékot a megjelenés napján (rosszabb esetben még előtte) feltörnek, majd az Internetről letölthetővé teszik, amelyek forgalmazásából a játékfejlesztők persze egy fillért sem látnak. Ezért egy új verziójú Dreamcasttal jöttek ki, ami nem csak a színében különbözik a régittől (rózsaszín lesz, és a Sakura Taisen játék karakterei díszítik majd), hanem abban is, hogy kizárólag GD-ROMot lesz képes lejátszani. Ezzel (hacsak nem tudják valahogyan ezt a védelmet is megkerülni) vége a kalózkodásnak – csakúgy, mint a készülődő Bleemcastnak, amivel PSX-játékokat futtathatunk a gépen. Állítólag a konzol az audió CD-ket felismeri, szóval azzal nem lesz gond. Az ára kissé borsos, 150 font.

Fortris

Ki tudná már megmondani, hogy hány feldolgozása készült eddig el a jó öreg Tetrisnek, lassan minden logikai játékok atyjának. A Fortris is a nagy elődöt veszi alapul, ám mint azt a program nevéből látni lehet, központi szerepet játszanak benne a várak. Ugyanis ezeket kell a felülről lepotyogó elemekből (tornyok, függőhidak, stb.)



megépítenünk. Miután elkészültünk a várrunkkal, jön a csata – azaz a másik játékos. Itt dől el igazán, hogy sikerült-e olyan várat összetákolnunk, amely ellent tud állni a támadásoknak. Ebből is látszik, hogy ez egy multiplayer módra kiélezett játék, akik egyedül vannak, azoknak be kell érniük a gépi ellenféllel. A játék alapötlete jópofa, ám úgy tűnik, hogy a programért egyelőre még nem jelentkezett egy kiadó sem.



Kiadó: ?

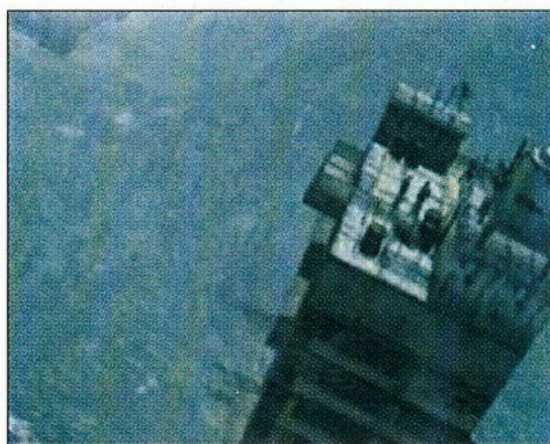
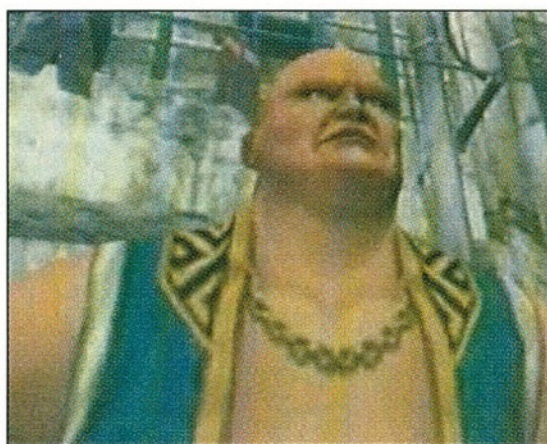
Fejlesztő: Promethean Designs

Stílus: Logikai

Megjelenés: 2001 tavasz (?)



Shenmue 2



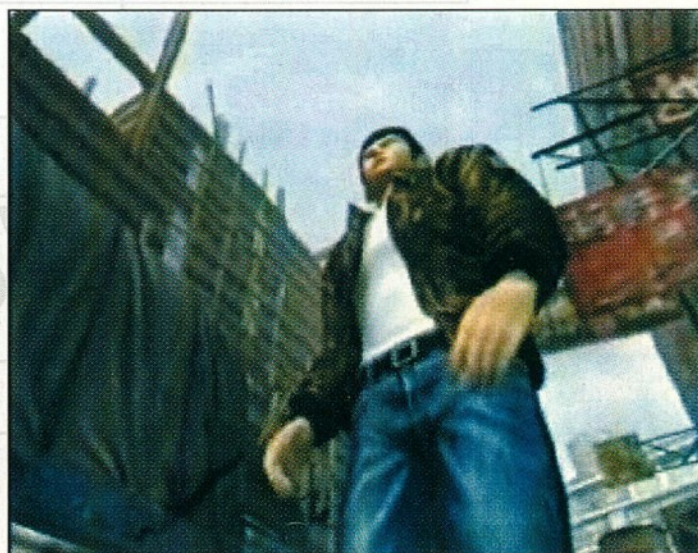
Bár rengeteg pletyka merült fel azzal kapcsolatban, hogy az AM2 nem készíti el a Shenmue-nek már második részét sem (mint az előző számunkban megjelent leírásból már tudhatjátok, összesen 16 részesre van tervezve), de a legújabb hírek szerint ezek minden alapot nélkülöznek. A japán Dreamcast magazin azt az információt kapta a cégtől, hogy a Fighting Vipers II pakkjában lesz egy bemutató film a Shenmue 2-ből. (Ez mondjuk valószínűleg igen jól fog tenni a Fighting Vipers II eladási statisztikáinak, valószínűleg olyan lesz a helyzet, mint a SW Episode I előtt, amikor mindenki megvette a jegyeket más filmekre, hogy megnézhessék a trailert, aztán jöttek is kifelé a mozból.

Ám ezen kívül is még rengeteg dolog történik a SEGA zászlóshajójával. Például január 12-én egy animációs film került a japán mozikba, amely a Shenmue első részének idején játszódik, de szerepel-



nek benne olyan karakterek, akiket csak a második részben láthatunk viszont. Arról, hogy lefordítanak, nem esett szó. Emellett az AM2 tervezi egy olyan verzió megjelentetését (ismét csak Japánban) amely angol nyelven beszél, de japán feliratokat tartalmaz. A Shenmue 2 megjelenéséről csak annyit lehet tudni, hogy a cég még karácsony (mármint 2001. év) előtt ki akarja adni – ismét csak számoljunk rá pár hónapot, hogy angolul is megjelenjen. A tervek arról is szólnak, hogy a második részre felkerül egy 15 perces videó, amiben a játék készítéséről láthatunk jeleneteket (pl. hogyan történik a motion capture, hogyan készülnek a zenék, és lesz egy riport is Yu Suzuki-val).

Kiadó: Sega
Fejlesztő: AM2
Stílus: F.R.E.E. (RPG)
Megjelenés: 2001. karácsony (?)



NASCAR 2001

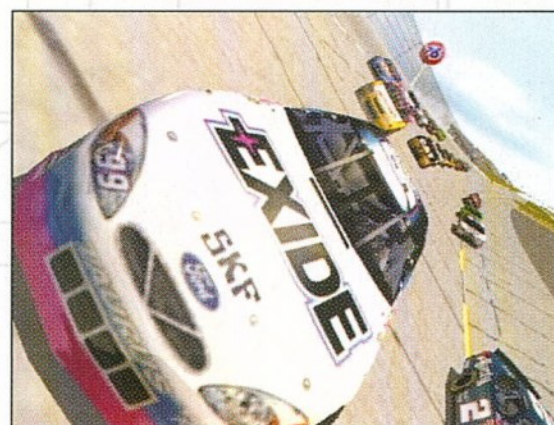
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	Electronic Arts
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. eleje

Hamarosan új névvel gyarapodik az Electronic Arts egyre bővülő sportkínálata PS2-n. Ez az "új" név ugyanolyan régi, mint a jól ismert FIFA, NBA és társai, hiszen a NASCAR már legalább annyi tiszteletkört futott korábban egyéb platformokon, mint a többi EA-nagygyű. Az USA egyik legnépszerűbb motorsportját nyilván senkinek sem kell különösebben bemutatni: százezer örjöngő amerikai figyeli, amint 20-30 sportkocsi száguld kétszáz feletti tempóban egy 45 fokban döntött körkörös betonteknőben, és epedve várja, hogy páran

kétszáz feletti tempóban felkenődjenek a falra. Hogy ebben mi a sport az még titok, de az biztos, hogy elképesztően látványos. Különösen, ha ezt PS2-n dolgozzák fel, mert talán mondani sem kell, hogy a legnagyobb változások az elődökhöz képest a grafika jelenti a legnagyobb változást. A 14 hivatalos pálya (van Daytona is) mellett találunk csak az EA képzeletében létezőket is, amelyen a 2000. évi szezon 30 versenyzőjével ülhetünk a volán mögé. A versenyeknél szokásos opciók (sima verseny, fél szezon, teljes szezon stb) mellett a NASCAR 2001 lelkét a karrier mód fogja képezni, amelyben a játékosnak önmagát menedzselve kell a csúcsra jutnia. Vagy a temetőbe, ez hamarosan kiderül.



PS2



Első számunkban meghirdetett előfizetési akciónk nyertesei:

Pásztor Ágoston, Kunszentmárton
Jánoky Ádám, Budapest, 1031
Nyírfi Gábor, Karácsond
Berényi Zsolt, Tiszanána
Partl Ferenc, Kistarcsa
Barna Gábor, Lajosmizse
Dikó Csaba, Törökszentmiklós
Gertner Sándor, Dunaújváros
Fazekas József, Kalocsa
Somogyi Péter, Zalaszentgrót
Tóth János, Tass
Balogh István, Bodmér
Boros Zsolt, Győr
Holczner Tamás, Budapest, 1103
Bordás Attila, Tiszaújváros
Vincze Zoltánné, Budapest, 1171

Zeitler Zoltán, Budapest, 1173
Varga Tibor, Kapuvár
Bánhegyi Zoltán, Komló
Nagy István, Nagylak
Korb Zoltán, Budapest, 1134
Marosi Melinda, Budapest, 1144
Lestyán Viktor, Nógrádsáp
Kohegyi Krisztina, Budakalász
Baranyi Mihály, Barcs
Pál Zoltán, Sárvár
Czupi Szabolcs, Csesztreg
Berzsenyi D. Megyei Könyvtár, Szombathely
Bandi Gábor, Szombathely
Zeller Dóra, Mosonmagyaróvár

Gratulálunk! PlayStation-játékokat postáztuk!

FIGURA

PlayStation - PlayStation 2
Dreamcast

Gépek, programok, kiegészítők
Adás-Vétele

Bp. 1066 Oktogon 3.
343-5895, 0630-9776495

NÁLUNK MÁR KAPHATÓ!



H-MULTIMEDIASHOP

1133 BUDAPEST, HEGEDŰS GYULA U. 63.

TEL: 236-0818, 236-0819

WWW.H-MULTIMEDIASHOP.HU

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarg a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

- ★★★★★ Potenciális sikervárományos
- ★★★★ Reményteljes darab
- ★★★ Majd meglátjuk...
- ★★ Inkább nem kellene
- ★ Most állítsák le az egészet!

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikervárományos

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...

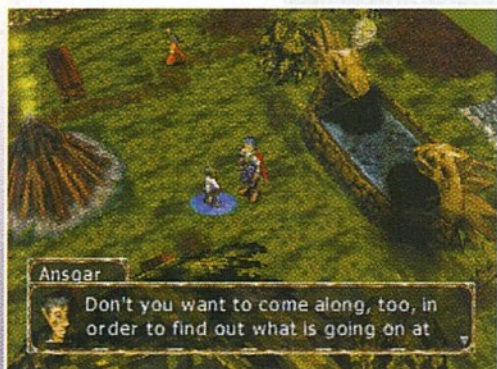
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT



Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jóvendölések!



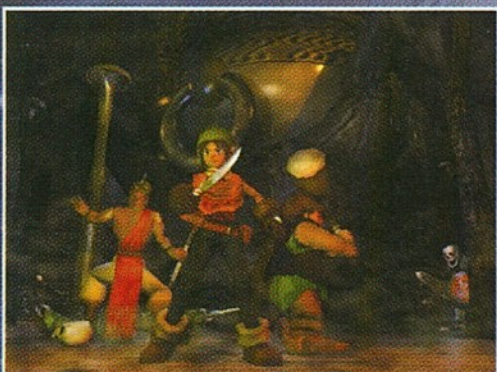
▲ Final Fantasy



▲ Technomage



▲ Silent Hill 2



▲ Dark Cloud



Tartalom

Final Fantasy jövőkép	14
Mat Hoffmans' Pro BMX	18
Rosswell Conspiracies	19
Technomage	20
Kessen II	21
MDK 2: Armageddon	22
Zone of Enders	23
Oni	24
Silent Hill 2	25
Dark Cloud	26
Extremation	27
Illbleed	28
Sonic Adventure 2	29
Conflict Zone	30
Aidyn Chronicles	31
Paper Mario	32



▲ MDK2



▲ Aidyn Chronicles



FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN



Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	SquareSoft
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2001. első fele

Final Fantasy X.

2000. január 29. Nagy nap volt ez a Final Fantasy-sorozat rajongói körében. A SquareSoft ezen a napon jelentette be, hogy folytatják legsikeresebb sorozatukat. Ekkor tudtuk meg, hogy a kilencedik rész nemsokára megjelenik (nyárra ígérték Japánban, télre angolul, és ami a szokatlan, az ígéreteket be is tartották). Nem csak ez volt, amit Yokohamában bejelentettek, mást is megtudhattunk; mégpedig azt, amit már rengetegen sejtettek: a SquareSoft PS2-n is folytatja a Final Fantasyt, egyelőre két játékot jelentettek be, a tizedik és a tizenegyedik részt. Ami nagyon furcsa volt, hogy mind a két részt 2001 első felére ígérték, ám igen valószínű, hogy ez már nem fog összejönni, még a japán zseniknek sem.

A tizedik rész felépítésében nem nagyon fog különbözni az eddigiektől, tehát ugyanúgy egyjátékos módra, összetett történetre, és fantasztikus grafikára lehet számítani – természetesen az utóbbi már a PS2 képességeit is ki-

használja. A történetről, a karakterekről vagy a fejlődési rendszerről szinte semmit sem lehet tudni, köszönhetően annak, hogy a Square-nél az atomtitoknál is jobban őrzik a részleteket. Eddig még képeket sem tudott senki megszerezni, ami van, azt a különféle zártkörű bemutatókon (Square Millenium Tour, E3, Jump Festival) élelmes újságírók készítették fényképezőgéppel a kivetítőről. Ezek alapján lehet tudni, hogy a játék már nem előre renderelt háttereket használ, az egész játéktér poligonokból van felépítve, és ezt az engine 60 fps sebességgel mozgatja. Akik látták az előzeteseket, azt mondják, legalább akkora előrelépés lesz a grafikában, mint ami a SNES, és a PSX-es részek között volt, ami még akkor is figyelemre méltó, ha a felét, mint túlzást, automatikusan levonjuk. A történetre csak a videók alapján lehet következtetni, valószínűleg az elementál-istenek kezdenek egymás elleni háborúba – az egyik videóban legalábbis egy vízen járó aszszony (az ő neve Yuna lesz) készült összezsapni egy olyan lényel, ami leginkább a FFVIII-ban szereplő Ifritre hasonlít. A környezet is leginkább a nyolcadik részre emlékeztet, vízzel elárasztott városok, fejlett repülő, és a főhős (állítólag Tida vagy Tide lesz a neve) is Squallra hasonlít. Ezek miatt a dolgok miatt sokan azt mondják, hogy a Final Fantasy X. a nyolcadik rész folytatása lesz. Ezt a hírt ugyan a Square nem cáfolta, de ez egyáltalán nem valószínű – sokkal inkább az lehet a dolgok mö-

gött, hogy a tizedik rész művészeti tervezője is – a FFVIII-ból és a Bouncerból már ismert – Tetsuya Nomura. Kettejük között, meglehet, románc is fűződik, ellenfelük pedig a titokzatos Ryugo lesz. Ami még érdekes lehet, az az internet kihasználása, amit januárban a yokohamai Square-bulin jelentettek be. Már akkor is csak egy segítőrendszerről volt szó, amit bármikor le lehet hívni, és mindenféle segítséget megkaphatsz, kezdve egy eszméletlenül részletes végigjátszástól, az összes fegyveren és varázslaton át, egészen egy, a pár (millió) játékos által használt fórumig bezárólag egyszerűen mindent. Ezzel kapcsolatban egyre több téves (és persze nem is hivatalos) információ látott napvilágot, mint például, hogy lesznek olyan küldetések, amit csak az interneten keresztül többen játszva lehet megoldani, hogy lesz egy internetes Chocobo-futam, stb. A SquareSoft 2000 novemberében azonban egy sokakat megrázó közleményt tett közzé: a játék semmilyen módon nem támogatja az internetet. Ennek több oka is van, az egyik az, hogy az eredeti tervek szerint a megjelenéskor még nem lett volna kapható a PS2-es modem, másrészt előre nem látott technikai, programozási problémák is támadtak a PS2 és a PlayOnline hálózat között. A hivatalos megjelenés 2001 első fele, de ezt igen valószínűtlenné teszi az, hogy semmit nem lehet tudni a játékról. A Final Fantasy IX.-ről a megjelenése előtt már egy évvel is lehetett





Első benyomások

★★★★★ — **Potenciális
sikervárományos**

Az első Final Fantasy az új évezred konzolján. Látott már valaki rossz Final Fantasyt? :)

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

60%

tudni sok dolgot, de ami a legfontosabb, képek már akkor is tonnaszám tenyésztek, legalábbis a japán weboldalakon. A zenék mindenesetre már készen vannak, Nobuo Uematsu mester befejezte a munkát a Final Fantasy X. zenéin, már csak kisebb simítások vannak hátra – erről azt lehet tudni, hogy sokkal több a nagyzenekari zeneszám. Akik kétségbe voltak esve, hogy a szereplők nem beszélnek még a kilencedik részben sem, azok megnyugtatóra közölhetjük: a Final Fantasy X-ben minden szereplő beszélni fog – még a videók alatt is – Tide hangja a Sega játékokból ismerős Akira Ishida lesz (persze ez csak a japán verzióra igaz. Minden kétséget kizáróan fantasztikus játék lesz, és igazából az sem olyan katasztrófa, hogy nem lesz benne internettámogatás – legalább nekünk, off-line újságíróknak is lesz lehetőségünk, hogy végigjátszást írjunk. A Square mindenesetre bejelentette, hogy 2001 februárjáig sok mindent tisztáznak a játékkal kapcsolatban, akkor-tájt kutassatok a hírekrovatban!

anyag, ami kikerült a Square boszorkánykonyhájáról, az egy állóképeket tartalmazó „videó”, és persze pont olyan, hogy semmit nem lehet belőle megtudni. A Final Fantasy XI. szakít az eddigi hagyományokkal (miszerint a csaták kivételével csak egyjátékos módra van lehetőség), és egy PC-n terjedőben lévő stílust lovagol meg, amely kategóriának szép neve: MMPORPG. Ez a szörnyszülött rövidítés a következőket takarja: Massive MultiPlayer-Only RPG. Magyarul ez annyit tesz, hogy kizárólag az interneten keresztül játszható RPG-ről van szó. Konzolon ilyesmire még nem volt példa (a Phantasy Star Online is végigjátszható internetkapcsolat nélkül), de PC-n már több százezren játszanak nap mint nap olyan játékokkal, mint az Everquest, az Asheron's Call, vagy az Ultima Online. Az említett játékok mind fantasy környezetben játszódnak, és ha akarod, játszhatod úgy, mint egy berserker, azaz XP-re vadászva leirtasz mindent patkánytól sárkányig, de ez egy idő után kicsit unalmas lesz; ezért váltanak egyre többen arra, hogy kis kalandozócsapatokat alkotnak (minden nap ugyanabban az időben jelentkeznek fel a játékbá), és nemcsak a hentelesre törekszenek, hanem beszélgetnek erről-arról, ne adj' isten még szerepüket is kijátszák. Az egyetlen gond ezekkel a játékokkal az, hogy havidíjat kell fizetni (ez általában 10 dollár körüli összeg), valamint kis hazánkban még az internetkapcsolat lassúsága is gondokat okozhat.

Visszatérve a Final Fantasy XI.-re, ez is ilyen kizárólag az interneten keresztül játszható játék lesz. Ezzel kapcsolatban rengeteg kérdés merülhet fel, ezek közül azonban a Square még szinte semmit nem válaszolt meg. A legnagyobb baj az ilyen játékokkal a monotonitásuk, ugyanis történet nem sok van bennük (annyi, amennyit a játékosok csinálnak, az Everquestben például már tört ki vallásháború, amit a legma-



gasabb rangú papok – játékosok – szervezetek), a beépített küldetések pedig elég fantáziátlanok, általában hozd ide/vidd el, vagy öld meg típusokkal találkozhatunk. Ez persze valahol természetes, hiszen nem lehet ugyanúgy kidolgozni a történetet, ha félmillióan játszanak, mint ha valaki a szobája magányában nyúzza a programot. Ennek ellenére a SquareSoft már az első bejelentéstől kezdve azt hangsúlyozza, hogy a sztorinak ugyanolyan domináns szerepe lesz a játékban, mint az eddigi részekben. Hogy ezt hogyan fogják véghezvinni (ha egy-ál-

Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	SquareSoft
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2001. nyara

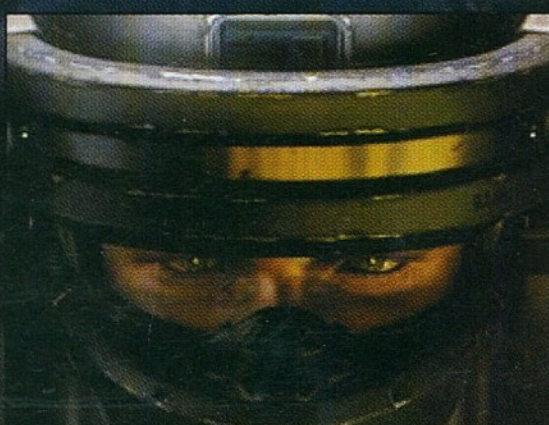
Final Fantasy XI.

A januári bulin mindenki meglepetésére a tizedik rész után egyből nyilvánosságra hozták, hogy a tizedik részzel párhuzamosan dolgoznak a tizenegyediken is. A megjelenését elvileg 2001 nyarára tűzték ki, ami viszont biztos, hogy nem fog bekövetkezni. Erről a részről még kevesebbet lehet tudni, mint a tizedikről, ami igencsak nagy teljesítmény. Az egyetlen értékelhető



FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN



talán sikerül nekik), az egyelőre kérdéses, legalábbis mi a szerkesztőségben még nem jöttünk rá. A szereplők párhuzamosan küzdenek a végcért? És mi van, ha valaki később kapcsolódik be? Mindenkinek különböző karaktere lesz? De akkor hol marad az élettörténetből eredő sok bonyodalom, ami nélkül a Final Fantasy nem Final Fantasy? Persze idejük az van a készítőknél, ugyan is a Sony nemrég jelentette be, hogy 2001 tele előtt semmiképpen nem tudnak modemeket szállítani, a Square pedig 2002. januárban kezdi meg a PlayOnline hálózat tesztelését. Ha a SquareSoft végül fog fejleszteni Xboxra, akkor valószínűleg a tizenegyedik rész lesz a kiszemelt.

Sok kérdés merülhet föl az internetes játékokkal kapcsolatban, például mi történik a karakterrel, ha lelépünk a szerverről (hogy a szükséges 3 óra alvás után folytathassuk). Ottmarad (és akkor esetleg meg tudják ölni, anélkül, hogy lenne esélyünk védeni), vagy eltűnik (az meg kicsit furcsán néz ki: éppen levernének, mi meg a végső Deus Ex machinaként kihúzzuk a modemet a PS2-ből)? Nagy kérdés, hogy a játéko-

Első benyomások

★★★★★ — **Potenciális sikervárományos**

Nehezen lehet elképzelni egy Final Fantasyt online alapokon. De mi el tudjuk!

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

50%

sok megküzdhethetnek-e egymással. Ha igen, akkor vajon halálra megy-e a meccs, vagy sem? Lehet-e lopni a másiktól? Hogy lesz megoldva az utazás (az eddigi internetes játékok alapján, ha nem is méretarányos lesz minden, de gyalog akkor is kerülhet egy órába, amíg eljutunk egy városból a másikba), lesz-e valami repülő szerkezetünk vagy sem? Ezekre a kérdésekre remélhetőleg a májusi E3-on választ kaphatunk.

Final Fantasy: The Spirits Within

Final Fantasy: The Spirits Within

Készítő: Square Pictures

Terjesztő: Columbia Pictures

Megjelenés: 2001. július 13. (Amerika, Japán)

Rendező: Hironobu Sakaguchi

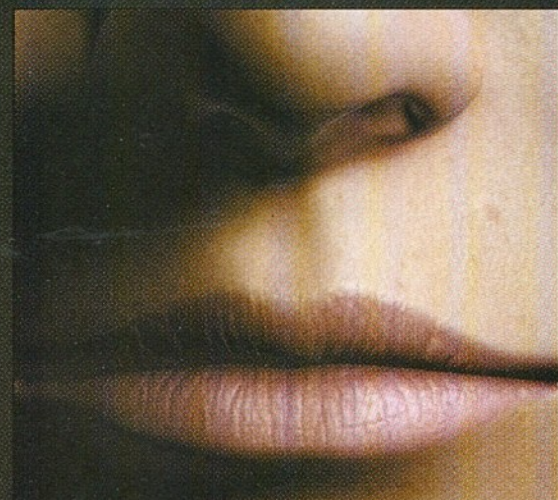
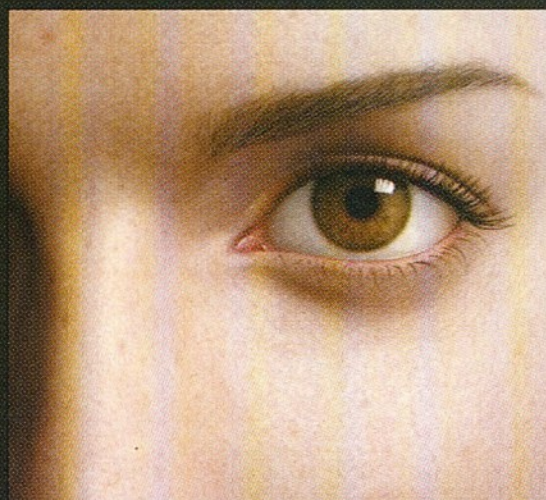
Forgatókönyv: Hironobu Sakaguchi, Jeff Vintar, Al Reinert

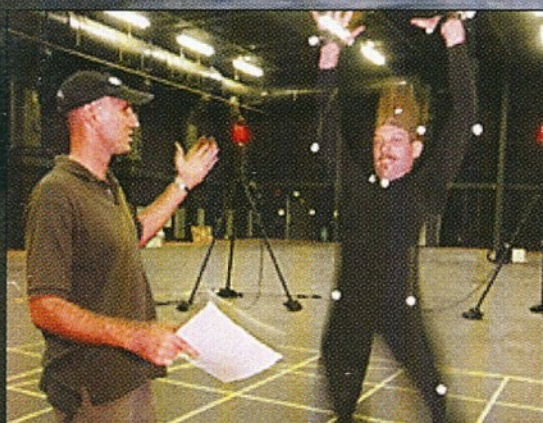
Producer: Jun Aida

Zene: Elliot Goldenthal (A Gömb, Batman&Robin, Batman Forever, Interjú a vámpírral, Alien³, Állatmenet)

A Final Fantasy VII. minden addigit megdöntő sikere után az alkotó, Hironobu Sakaguchi figyelme másfelé fordult, valami újat keresett. Ez pedig a film világa volt. Már akkor elkezdett dolgozni a film forgatókönyvén, és rávette a vállalatot, hogy béreljenek ki egy emeletet egy honolulu irodaház tetjén. Ma már tíz emeleten dolgoznak a film alkotói.

Ez persze még nem lenne egy hatalmas dolog, hiszen Japánban rengeteg film (anime) készül játékok alapján, azonban ezektől lényegesen különbözik a Final Fantasy. Először is, a filmnek semmi, de semmi köze nem lesz semelyik FF-játékhoz sem. Nem lesz Chocobo, nem lesznek ismerős szereplők, a név valószínűleg azért lett ez, hogy a játékok rajongói mindenképpen bemenjenek a mozikba. Emellett a film technikai megoldásai sem a tipikus japán anime-okat idézik, hanem olyan, mint egy amerikai sci-fi. Utóbbi mondatomat azonnal vissza is vonnám, hiszen egyrészt ez egy igényes film lesz, semmiképpen nem összehasonlítható olyan alkotásokkal, mint a Függetlenség napja, vagy a Mars mentőakció (a sort hosszan lehetne folytatni). Másrészt pedig a film teljes egészében számítógépes animációval készült. Nem átverés, nemcsak a hátterek, hanem minden, a szereplők is az utolsó hajszáléig. Ha esetleg a képekből nem látszana, akkor a minőségre talán rávilágít az a tény, miszerint az előzetes bemutatása után rengetegen kezdtek leveleket írni a Columbiának, hogy kik a szereplők – egyszerűen nem lehet megkülönböztetni a film hőseit a hús-vér emberektől! Ugyanúgy lobog a hajuk, gyűrődik a ruhájuk, és ugyanúgy változik az arckifejezésük, mint mindenkié. Persze ilyen minőséghez rengeteg idő kell, a nap 24 órájában folyamatosan dolgozó





Silicon Graphics Octane gépek (a legfejlettebb filmkészítésre használt számítógépek, amikből mellesleg kétszer annyi működik Sakaguchi úr irányítása alatt, mint amennyi összesen dolgozott a Star Wars első, és a Jurassic Park három részének munkálatain) egy átlagos jelenetet – három-négy perc hosszúságút – egy hónap alatt tudnak csak elkészíteni.

Ilyenkor felmerül a kérdés, hogy vajon mi szükség van arra, hogy mindent a számítógép állítson elő, ami csak rengeteg pénzzel és idővel jár, miért nem lehet emberekkel dolgozni. Erre persze több válasz is van, először is hiába költenek el 20 millió dollárt szoftverfejlesztésre (ennyibe került annak a programnak az összerakása, ami a valóság hű mozdulatokat – pislogás, mosoly, huncorítás, nyelés – és részleteket – a tócsák fodrozódása, szélvihar, ruha gyűrődése – számítja ki), amikor két-három nagyobb sztár gázsijára ennél több is elmehet. Másodszor, így nem kell a speciális effekteket, és a valódi világot összeegyeztetni, amivel szintén rengeteg idő megy el.

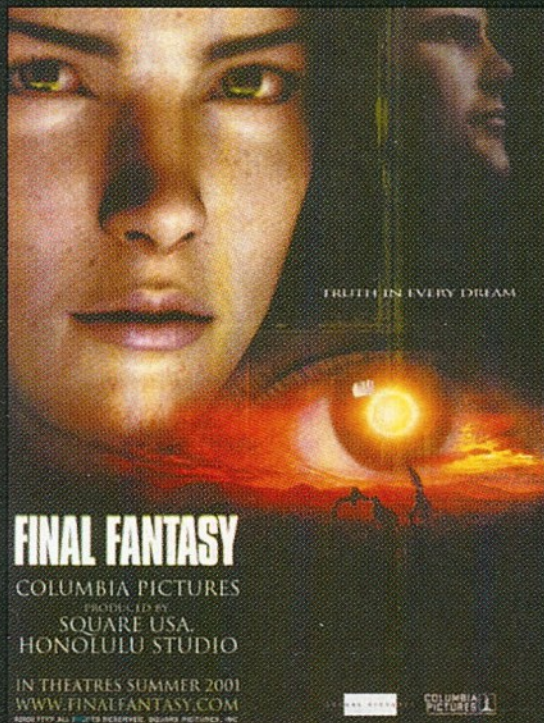
A film készítői között olyan jeles személyeket találunk, akik a Godzilla vagy

a Titanic trükkjein dolgoztak, Disney-animátorok voltak, vagy olyan játékok készítésében vettek részt, mint a Tekken-széria, vagy a Soul Calibur. A film mára már igen kevésbé hasonlít az eredeti ötletre, hiszen minden egyes új tag, új ötleteket is hozott magával. A filmen dolgozók beleadnak apait-anyait, erre egy bizonyíték, hogy amikor egy japán újság munkatársai meglátogatták a Square honolulu bázisát, beszéltek egy designerrel, hogy éppen mit dolgozik. A fickó egy széket rajzolt át, újra meg újra – mert nem tetszett neki, nem volt elég futurisztikus. Mikor két nappal később visszamentek, a designert a gép előtt találták, amint éppen elégedetten menti el munkáját – azóta egy szemhunyásnyit sem aludt, egy olyan széket kedvéért, ami csak pár másodpercig látszik. Állítólag nagyon-nagyon jól néz ki! A filmen ma már több mint 250-en, hasonló megszállott dolgozik.

A film 2065-ben játszódik a Földön. A bolygó már nem az, aminek ma ismerjük, ugyanis egy rejtélyes idegen faj támadta meg. A városok kihaltak, a földet felperzseltek, alig maroknyian maradtak életben, hogy felvegyék a harcot. Emellett a tudomány változott még hatalmasat, a tudósok megfejtették az élet mibenlétét – e szerint egyfajta energia ad életet. Ennek az energiának a vizsgálatával egyre közelebb kerülnek az álmok és a szellemvilág megértéséhez. Ebben a világban egy nő és egy férfi egymásra kell hogy találjon, hogy leküzdhessek az idegeneket. A hölgy neve Aki (Ming-Na Wen a hangja, akit a Vészhelyzetből és a Mulanból ismerhetünk), míg a férfit Graynek hívják (az ő hangját Alec Baldwin adja). Mellettük még jelentős szerepe lesz egy orvosnak, ő dr. Sid (Donald Sutherland).

A film története persze sokkal összetettebb, mint azt így összefoglalva be lehet mutatni, minden jel arra mutat, hogy ismét mestermunkával állunk majd szemben, ezúttal a mozikban. Sokan már a filmek új generációjának első tagjaként emlegetik, ám nem szabad arról sem megfeledkezni, hogy a

SquareSoft könnyen belebukhat a vállalkozásba. Ugyanis annyira függetlenek akartak maradni a Sonytól, hogy nem fogadták el a Columbia (ez a Sony tulajdonában van) telephelyein, stúdióiban történő ingyenes munka lehetőségét, hanem mindent zsebből fizettek. Mivel a film költségei már egy éve meghaladták a 100 millió dollárt, könnyen sejthető, hogy lehet, hogy ez lesz a Square hatyúdala. Sakaguchi úr, a „teremtő” azonban optimista, már el is kezdte tervezgetni a következő részt, ha lehet hinni a rangos japán lapoknak...



Biciklik az égen

MATT HOFFMAN'S PRO BMX

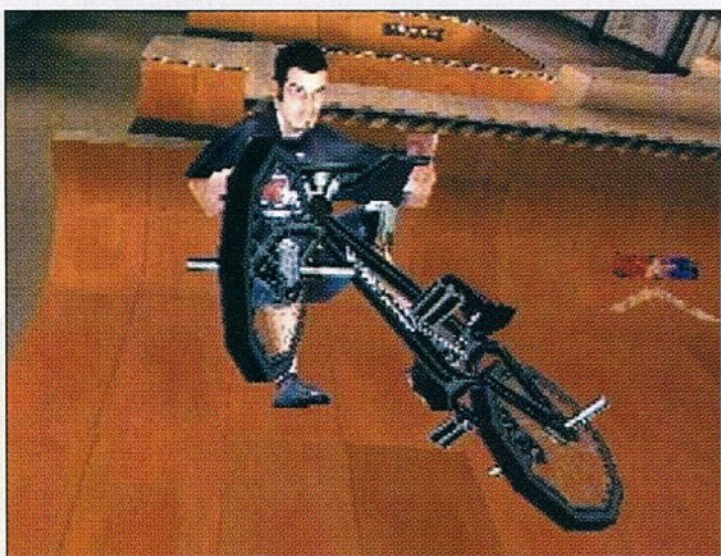
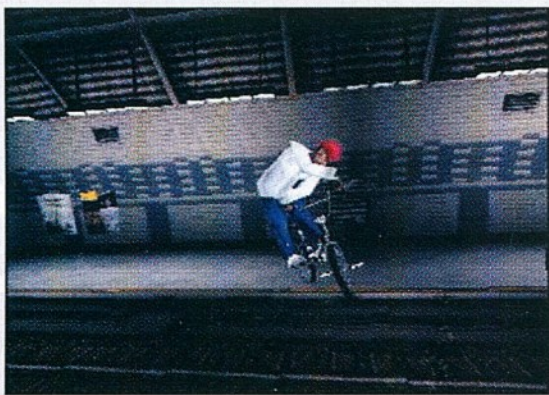


Playstation

Típus	Extrém Sport
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Neversoft
Megjelenés	2001. március

Matt Hoffman a BMX-es élet egyik kiemelkedő alakja. Akik már régóta szemmel követik ezen sportág minden rezdülését, azok számára valószínűleg nem lesz ismeretlen, akik viszont csak mostanság kezdtek el foglalkozni a témával, azoknak talán nem ártana egy kicsit bővebb bemutatón az úriemberről.

Mat már régi motorosnak, akarom mondani BMX-esnek számít a szakmában, hiszen pályafutását nagyon fiatalon kezdte (mondjuk e téren ez nem számít ritkaságnak), és még a mai napig is aktív résztvevője a versenyeknek, hiszen nem is olyan rég szerezte meg a 10. világbajnoki címét. Mindezek mellett volt ideje megalapítani saját cégét a Hoffman Bikesot, amely köré egy teljes BMX-es csapatot is felsorakoztatott. Ezek lettek volna a pusztán adatok a névadóról, de úgy hiszem, hogy itt az ideje, hogy áttérjünk magára a játékra.



A program a végleges változatától még eléggé távol áll, ezért sajnos csak kevés konkrétumot tudok róla elmondani, de azért megpróbálom nagyjából körvonalazni a dolgot. Először is esünk túl a számszerűsíthető tényeken, amelyek a játék alapját képezik. A program a Tony Hawk PRO Skater továbbfejlesztett motorját fogja használni (ez ugye nem rossz dolog), s a játékban megtalálható tizenkét pálya mindegyikének valóságos alapja lesz, vagyis ugyanaz a látvány fog bennünket fogadni, mintha csak a tévénk előtt ülnénk. De nemcsak a pályák fontosak, hanem a játszható karakterek is. A program ezen a téren sem fog kudarcot vallani, hiszen a címadó Mat Hoffman mellett további hét közismert BMX-versenyző áll majd a rendelkezésünkre, akik szintén csak arra várnak, hogy minden statisztikájukat maximálisan fejlesszük. A játék felépítése nagyjából meg fog egyezni a Tony Hawkból már tapasztaltakkal: a kiválasztott játékoskal teljesíteniünk kell az adott pályán fellelhető feladatokat és trükköket, hogy ezzel újabb pályákat kapjunk, valamint hogy a karakterünk tulajdonságait is magasabb szintre tudjuk növelni. A hasonlóság nem merül ki az alapötletben és a felépítésben, hanem végighúzódik az egész játékon, és ez alól az irányítás sem húzhatta ki magát – de minek is változtatni egy bevált recepten. Természetesen rengeteg játékmódot találha-



tunk mind Single Player, mind a Multi Player változatban. A mozgások hűségéről a motion capture gondoskodik – bár ez a technika már nem számít újdonságnak, sőt alapkövetelménnyé

változott az elmúlt évek alatt. A program fizikai modellje is nagyban hasonlít a valósághoz, csak a játszhatóság kedvéért voltak hajlandóak változtatni rajta. A hangok egytől egyig digitalizáltak, a megfelelőségükhöz semmi kétség nem férhet majd. A zenékről ebben a játékban is híres zenekarok fognak gondoskodni, de kilétüket egyelőre még homály fedi. Azt hiszem, a Neversoft ezúttal sem fog rossz munkát végezni. Én legalábbis már türelmetlenül várom, hogy a PlayStationömben vagy a Dreamcastemben tudhassam a végső játékot, amellyel ismét heteket tölthetek majd el, míg végül minden apró rezdülését kiismerem.

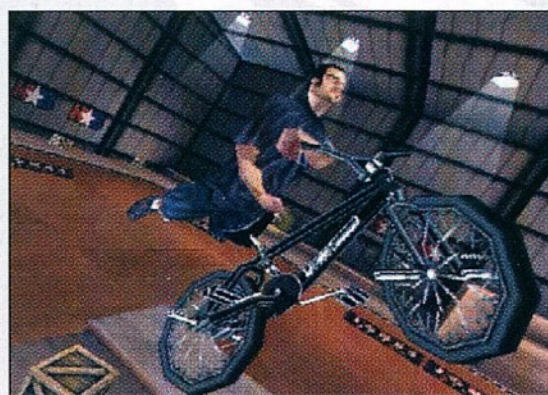
Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikervárományos

Egy újabb példány az extrém sportok közül, amelyet a legendás Neversoft készített. Az ő nevük valószínűleg garancia lesz a sikerre.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

70%



PSX/DC/N64

Típus	Akcio
Kiadó	UbiSoft
Fejlesztő	Red Lemon Studios
Megjelenés	2001. április (DC/PSX/N64)

ROSWELL CONSPIRACIES

A Földön nem él ilyen...

Mit csinálunk, ha házunkat ellepték a földönkívüliek és éppen meg akarnak enni minket? Nem, nem a szellemirtókat hívjuk (ők már lejárt lemez), sőt nem is Muldernek és Scullynak szólunk, hanem értesítjük a Global Alliance nevű szervezetet, amelynek tagjai Roswellben élnek és minden idejüket a földön kívüli lények elpusztításának szentelik (korábban egyébként elit katonák és FBI-ügynökök voltak). Ők a főszereplői az igen szép nevű, Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends című játéknak, amely a hasonló elnevezésű rajzfilmsorozat feldolgozása. A játékban – csakúgy mint az eredeti rajzfilmben – az idegenek különböző ijesztő lények alakjait veszik fel, hogy megtévesszék az embereket (pl. vérfarkas, vámpír, szellem, zombi). Megkérdezném a film alkotóitól, hogy ha a földönkívüliek ennyire mesterei az alakváltoztatásnak, akkor miért nem valódi emberek alakjává öltik magukra. Talán azért, mert akkor nem lehetne őket minden további nélkül, nyugodt szívvel szétlő-völdözni.

A játék elkészül az összes most divatos konzolra, PlayStationre, Nintendo 64-re és Dreamcastra is, a különböző változatok csak grafikájukban térnek el egymástól (a gépek tudásának függvényében), a játékmenet változatlan. A játék (és a rajzfilm) főhőse Nick Logan, a 25 éves nyomozó, akinek fő feladata a földönkívüliek lokalizálása és eliminálása. A játék háromdimenziós külsőnézeti (Tomb Raider) megjelenítést használ. A szinteken az idegenek gyilkolászásán kívül még rejtvények megoldása és a terület teljes felfedezése is ránk vár. A pályák

között a játék motorjával készített átvezető jelenetekből ismerhetjük meg a történet folytatását, sőt bizonyos helyeken még különféle minijátékokban is bizonyítanunk kell rátermettségünket. Hőssünk fegyverét folyamatosan fejleszti a játék folyamán, sőt ahogy az az ilyen programokban már lenni szokott, még némi idegen technológia kipróbálására is lehetőségünk nyílik. Nicknek nem egyedül kell végrehajtania a feladatokat, egy partnert is kapott a küldetésekre, aki természetesen (?) nőnemű.

A játék grafikája az előzetes képek alapján megfelel korunk elvárásainak. A karakterek teljesen három dimenzióban modellezettek, stílusuk tökéletesen olyan, mintha az eredeti rajzfilmből léptek volna elénk. Hőssünk animációja és mozgáskultúrája fejlett, minden olyan tevékenységet végre tud hajtani, ami a több hasonló játékban szerepelni szokott, tud sétálni, futni, lopakodni, hasalni, ütni, rúgni és az általa kiválasztott fegyverrel harcolni is. A karakterek grafikájához hasonlóan a helyszínek is szépen megrajzoltak, nagyon látványosan néznek ki. Őt nagy területen hozhatjuk a frászt az idegenekre, a viktoriánus Londontól kezdve, Írországon és San Franciscón át, egészen a Global Alliance főhadiszállásáig, amelyet szintén megszállnak a gonosz földönkívüliek.

A szinte minden tekintetben a Tomb Raidert elődjének tekintő játék egészséges keveréke az akciónak és a kalandnak. Akik Miss Croft kalandjait szerették azok ezt se hagyják ki, hiszen a Tomb Raider következő része már nem PSX-re, N64-re, vagy DC-re jelenik meg.

Első benyomások

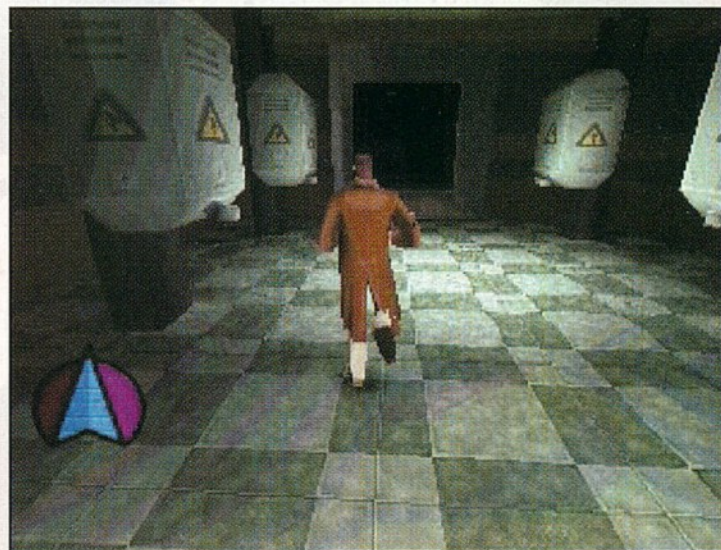
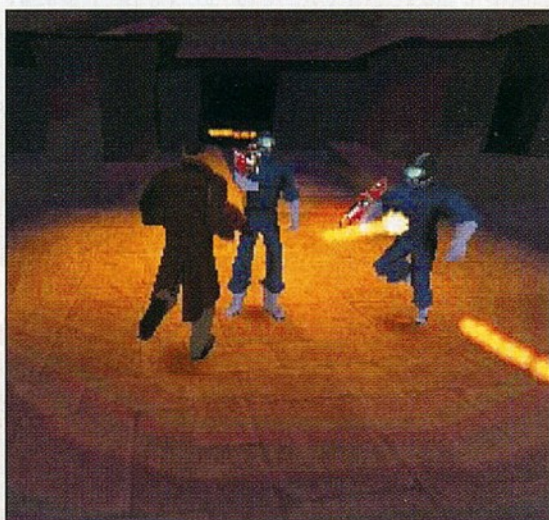
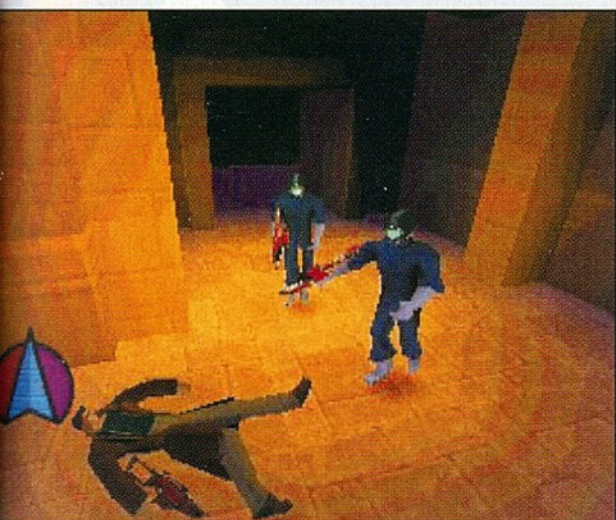
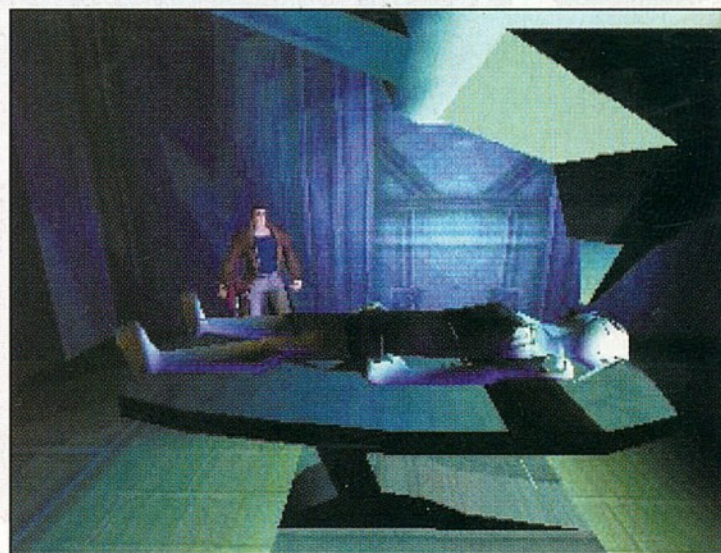
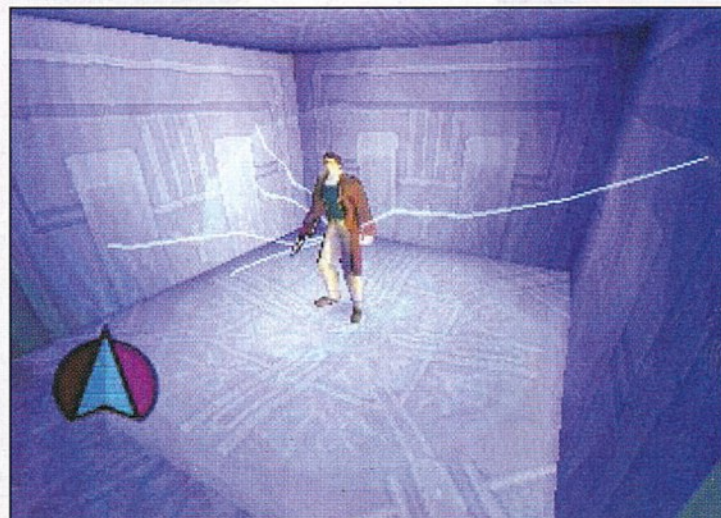
★★★

— Majd meglátjuk...

Idegengyilkolászós Tomb Raider klón, rejtvényekkel és hatalmas bejárható területekkel.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%



Göthös világ

TECHNOMAGE

Playstation

Típus	Akcio
Kiadó	Sunflowers
	www.technomage.de
Fejlesztő	Sunflowers
Megjelenés	2001. első harmada

Gothos világa évezredekig békés volt, a lakói már rég elfeledték a háborúkat, a fegyvereket múzeumokban őrizték. Ez az idilli állapot egészen addig így maradt, amíg be nem következett egy katasztrófa: egy hatalmas lyuk nyílt a legnagyobb város mellett, és a föld mélyéből szörnyek rohantak meg a kontinenst. A világon élő civilizáció, bár vissza tudta verni a szörny ármádia támadását, belerokkant a harcba, nemsokára eltűntek a színről. Ezer évvel később...

Ezer évvel később újra lakók népesítik be a világot, ezúttal már emberek. A kontinensen két ország terül el, természetesen nincs köztük teljes béke, bár eddig háborúra sem volt példa. A két nép teljesen különbözik egymástól. A Dreamerek a mindennapi életben a mágia támaszkodnak, mágikus tűzzel sütnék, mágikus liftet használnak. A Steamerek ezzel szemben a technológia mesterei – ők tűzhelyet és mechanikus felvonót alkalmaznak mindennapjaikban. A két nép között a keveredés tiltott, de aki a játék címét elolvassa, annak már nagyon gyanús lehet vala-

mi. Igen, a "génegyesítés" megtörténik, a tiltott dolog gyümölcse Melvin névre hallgat. Mivel anyja Dreamer, ő is a mágusok közé kerül. Természetesen kell egy kis akció is minden játékba, ezért a szörnyek újra megjelennek, és lerohanják a Steamer fővárost. A katasztrófaért a Dreamer városban Melvint okolják (?), ezért – és nem kevésbé nagybátyja biztatására – elhagyja eddigi hazáját, és elindul apja megkeresésére, aki a lerombolt városban él.

Mi itt vesszük át az ifjanc szerepét. A történet nagy vonalakban a következőkkel folytatódik: Melvin találkozik az apjával, ám egy szerencsétlenség miatt ez nem tart sokáig: az atya rövid időn belül elhalálozik. Ezután Melvinen áll a feladat, meg kell mentenie a világot az örökségével. Természetesen a románc sem maradhatott ki, a hölgyeményt talisnak hívják, és meglepő módon ő is kevert vérű.

A világ megmentése ezúttal egy akció játék keretében történik, amire még a kaland és az RPG jelzőt is rá lehet húzni. A kalandrész logikai feladatokat jelent (dobozok húzgálása, kapcsolók nyomkodása, ilyesmi), az RPG-rész pedig azt jelenti, hogy a szörnyek legyőzése után megnő az életerőnk. A játékban szabadon forgatható kamera lesz, ami biztos jót tesz az esztétikai érzékünknek, remélhetőleg nem fogja megkavarni az irányítást. A játék legnagyobb része ugyanis szörnyek henteleséből fog állni, a játék nem (na-

gyon) titkoltan a Diablohoz akar hasonlítani. A játék teljesen valós időben lesz megoldva, ha találkozunk egy szörnyvel, nem változik meg a grafika, hanem ott kell legyőznünk. Hősünk mágiát is tud használni, a varázslatok effektjei pedig az egész játékteret betöltik, a villám használata például megremegteti a képernyőt. Ehhez a rendszerhez már csak párszáz fegyvert, és szépen megcsinált videókat kell hozzáadni, hogy sikerprogram váljék belőle. Ez már csak azért is bekövetkezik, mert egyre kevesebb PSX-játékot jelentenek be, a még megjelenők közül pedig a TechnoMage kiemelkedik, mind technikailag, mind akciódúságban. Ha szeretted az olyan játékokat, mint a Diablo vagy a Gauntlet, akkor ezt neked találták ki!

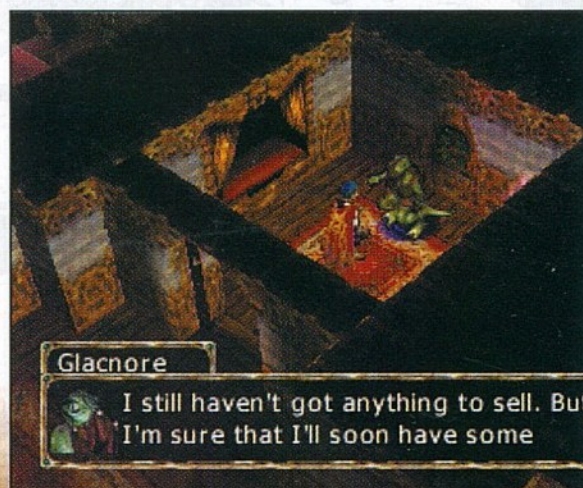
Első benyomások

★★★★ — Reményteljes darab

Ha az irányítás rendben lesz, remek akció-RPG-t kapunk.

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

70%





Már majdnem kesszen van az új Kessen

KESSEN I-II

Playstation 2

Típus	Stratégia
Kiadó	KOEI
Fejlesztő	KOEI
Megjelenés	2001 tavasz (Japán)



elvásároknak, ezért megjelenése után szinte azonnal bejelentették a folytatás készítését. A Kessen II azonban csak nevében folytatása az előző résznek, a játék valójában a méltán népszerű Romance of the Three Kingdoms sorozat következő epizódja. Mivel a Romance játékok – a komplex taktikázás mellett – leginkább háttértörténetükről voltak híresek, valamint a játékosok a Kessenből leginkább a jó sztorit hiányolták, a fejlesztő számára egyértelmű volt, hogy mit is kell erősíteniük a folytatásban. A

Kessen II két kínai tábornok, Liu Bei és Cao Cao konfliktusát dolgozza fel, amelyben a rengeteg csata mellett többek között szerepet kap egy tragikus szerelmi háromszög is. A játék Kínában, a Han dinasztia hanyatlásának korában játszódik, a második század végén.

A Kessen legjobb elemei a hatalmas, óriási seregeket megmozgató csaták voltak, így ezt természetesen felhasználják a készítők a folytatásban. Ahogy az már lenni szokott a második rész még az első is túlszárnyalja. Példának okáért itt már egyszerre 500(!) katona viselkedését számolja és képes megjeleníteni a program egyszerre, ez pontosan ötször annyi, mint amennyire a Kessen képes volt. A katonák maximum ötven fős formációkba

rendezhetők, hogy könnyebb legyen parancsokat adni nekik. A Kessennel ellentétben itt már éjszakai csaták lejátszására is lehetőségünk lesz, valamint rengeteg új terepen is harcolhatunk (pl. várakban, a vízben vagy akár a levegőben is).

Amíg az első rész leginkább a valósághűségre törekedett, a Kessen II más oldalról közelíti meg a dolgokat. Visszatérnek a Romance sorozatból ismert varázslatok, azaz különböző mágikával kereshetjük meg az ellenségeink dolgát. Tornádó, vihar, földrengés, ezeket mind segítségük hívhatjuk annak érdekében, hogy a csata kimenetele számunkra kedvező legyen. A tornádó például katonák százait szippantja be, forgatja meg, majd miután elvonul, csak hullák maradnak utána.

Az előzetes képek alapján megdöbbenően látványos programra egy jó darabig még várniuk kell a stratégiai játékok megszállottjainak. A 2001 tavaszi Japán megjelenést ugyanis csak valamikor év végén követi az angol verzió.

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikervárományos

Borzasztóan látványos stratégia, amelyben a szokásos csaták mellett helyet kap egy kis romantika is.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

60%



MDK 2 ARMAGEDDON

MegDöglötök



Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Interplay
	www.interplay.com/mdk2
Fejlesztő	BioWare
Megjelenés	2001. január

Az MDK-t valószínűleg nem sok embernek kell bemutatni, az első rész megjelent PSX-re, a második rész Dreamcastra, egyedül a nintendósok maradtak ki belőle, de valószínűleg ők is hallottak a programról. Az első részt még a Shiny készítette 1997-ben, a másodikat pedig a – szintén az Interplay fejlesztői közé tartozó – BioWare követte el. A Dreamcast-verzió már majdnem egy éve, 2000 márciusában jelent meg. A legelső kérdés, ami mindenki fejében megfordulhat, hogy miért is van az Armageddon szó a címben, mit fejlesztettek a DC-s változathoz képest.

A válasz: a grafikán kívül csak apróságokat. Bővebben: a fejlesztők hatalmas újtásként hirdetik azt, hogy már lehet nehézségi szintet választani játék előtt. A

másik olyan dolog, amit mindenhol hangoztatnak, hogy az irányítást átirták a Sony új Dual-Shock kontrollere. Hát, azért ez valahol természetes, elvégre igen nehéz lenne a DC-irányítót beleszuszakolni a PS2 slotjaiba. Az irányítás átírása azt is jelenti, hogy összesen nyolcféle gombközpontot használhatunk.

Ezenkívül a fejlesztés még a játék könnyítésében nyilvánul meg (a nehézségi fokozatokon túl, ahol a Hard a DC-s szint lesz), ugyanis néhány fejtörőt kihagytak, a többi leegyszerűsítették, és lehetőség lesz egy beépített segítőrendszer használatára is. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a fejtörőkkel teli, izgalmas akciójátékból egy egyszerűbb lövöldözősdi faragtak. Akik játszottak a DC-verzióval, azok emlékezhetnek a rejtvényekre, a nehezen leküzdhető főelleneségekre; ez mind a múlté, a legtöbb gondolkodnivalót kiirtották a programból.

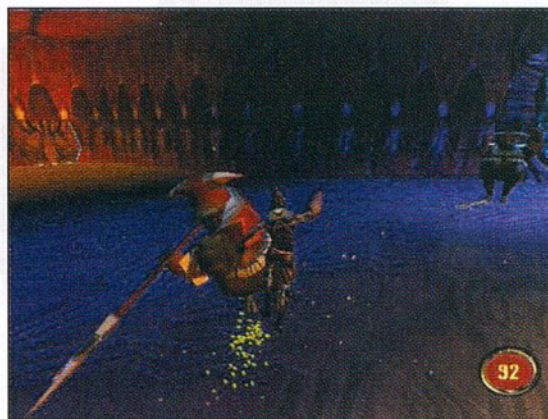
Teljesen más a helyzet azonban azokkal, akik csak a PSX-es első résszel játszottak (esetleg azzal sem), nekik ugyanis hatalmas fejlődést jelent a játék: a gyönyörű, hatalmas pályákon folyamatos 60 fps sebességgel roghatunk, és lődözhetünk az idegenekre. Szerencsére a játék elvont (mondjuk ki, na: debil) hangulata megmaradt. A sztori szerint a háromfős baráti társaság (Dr Fluke Hawkins, a szórakozott professzor, Max, a hatlábú, szivarozó kutya, és Kurt, a professzor la-

borjainak takarítója) vidám poharazgatással ünnepli, hogy sikerült megmenteni a Földet a galád támadóktól, amikor riasztás érkezik a Jim Dandy (a prof úrhajója) fedélzetére. Az idegenek egy újabb hajója landolt a Földön,

és már el is kezdte az egyik nagyváros ledőzerolását. Kurt így újra megkapja a professzor által tervezett ruhát (beépített gépfegyverrel, siklóernyővel és zoommal), amittől vézna fickóból igazi férfivá válik, és nekiindul, hogy leszámoljon az idegenek vezérével, Schwanggal.

A kalandjaink tíz hatalmas szinten keresztül vezetnek – mindegyik legalább egyórányi játékidőt igényel –, és ami a legjobb, ezúttal Kurt mellett a másik két szereplőt is irányíthatjuk. Max képviseli az agyatlan tombolót a játékban, hat lábából négybe foghat fegyvert, és igazán csak jelentős tűzerőt képvisel, amikor négy gépágyúból eregeti a lövedékeket. A professzor természetesen mindenféle dolgokat kombinál össze, hogy aztán azokat fegyvernek használja (ilyen a pirítósvető, ami később egy hatalmas növény közbenjárására radioaktív szeleteket lő ki). Kurt továbbra is gépfegyverében, és még inkább a ruhájába beépített zoomban bízhat. Új dolog, hogy többféle töltenyt is használhatunk, az egyik pattog, egy másikkal ívesen lehet lőni, és persze ezeket a megfelelő helyeken muszáj használni.

A játék tulajdonképpen a Dreamcast-verzió könnyített kiadása, ezért főleg azok figyeljenek oda rá, akik azt nem látták.



Első benyomások

★ ★ ★

Majd meglátjuk...

Az MDK 2 felturbózott PS2-es változata, de csak azoknak, akik nem játszottak a DC-s verzióval.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

90%

Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Konami
www.konami.co.jp/kcej/product	
Fejlesztő	KCEJ
Megjelenés	2001. március 31. (NTSC)

ZONE OF ENDERS

Már megint robotolhatunk

Kojima úr nem csak a Metal Gear Solid 2.-vel foglalkozik manapság, néhány cimboráját összegyűjtve (mint Nobuyoshi Nishimura, aki a Gundam című anime-sorozat designere volt, vagy Yoji Shinkawa, aki ugyanezt a pozíciót a MGS-nél töltötte be) új játék fejlesztésébe kezdett. A műről sokáig nem lehetett semmit sem tudni, kivéve, hogy a rejtélyes Z. O. E. (Zone Of Enders) címre hallgat. Az azonban már a kezdetek óta világosan látszik, hogy bitang jó kis anime akcióhoz lesz szerencsénk.

A XXII. századba visz utunk, amikor az emberiség egy része már a Marson tengeti életét, és nemrég kezdődött meg a Jupiter ásványkészletének kitermelése egy Antilia nevű űrbázisról. Egészen addig nem történik semmi különös, amíg a Marson közben hatalomra jutott Z. O. E. nevű szervezet meg nem támadja az Antiliát. A támadást igen kevesen élik túl, közéjük tartozik a játék főhőse,

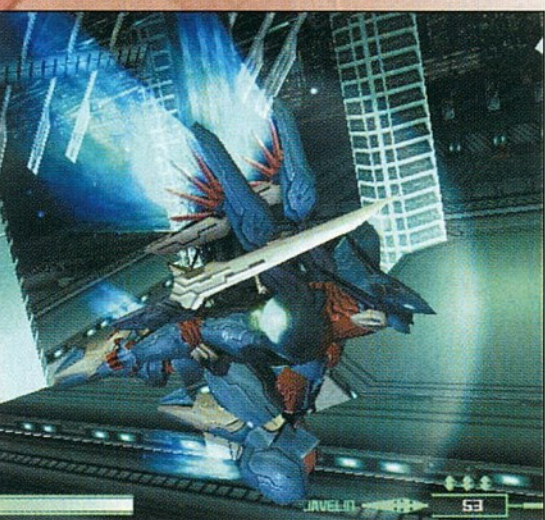
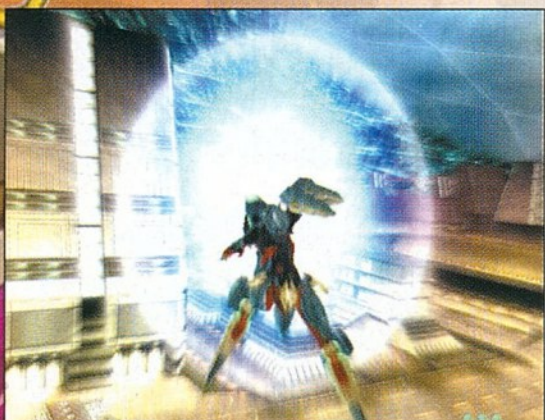
Leo Stenbuck is, akit időközben éppen őrizetbe vettek, mert egy katonai raktárból akart néhány dolgot magáévá tenni. A támadás során egyedül marad, két társát megölik a támadók, ő pedig magát hibáztatja az eseményekért. Amikor menekülés közben egy régi raktárba érkezik, egy Jehuty nevű mechet talál (a mehek a játékban orbital frame névre hallgatnak). Gyorsan ki is használja a lehetőséget, és nekiáll felszabadítani hazáját.

Innentől vesszük át a szerepét, nekünk kell megküzdeni a galád Z. O. E.-tagokkal, akik szintén különféle orbital frame-eket lovagolnak meg, bár egyik sem olyan erős, mint Jehuty. A játék küldetésalapú lesz, minden misszióban valamilyen feladatot kell teljesítenünk, emellett rengeteg titkos, vagy elrejtett dolgot vihetünk végbe. Mivel Jehuty nem vízipisztolyokkal van felszerelve, hanem

bazinagy rakétákkal és ionágyúkkal, ezért arra külön figyelniük kell, hogy ne mi romboljuk le azt, ami megmaradt házánkából: egy eltévedt rakéta ugyanis képes eltüntetni egy gyárat vagy egy fél lakónegyedet. Az akció teljesen 3D-ben történik, tehát fel is emelkedhetünk, repülve is megküzdehetünk „barátainkkal”. Segítségünk is lesz, az Antilián az árvákat ápoló Celvice Klein (ő egy leány a félreértések elkerülése végett) szintén belekeveredik a csetepatéba, és miután Leo megmenti, kerítenek neki is egy orbital frame-et. Természetesen ellenlábasként nem anime az anime, az ő neve Viola, és az igen erős mechet, Neithet irányítja.

A játék igencsak látványos és akciódús lesz. Ha megpillantunk egy ellenséges orbital frame-et, egy gombot megnyomva befoghatjuk, és ezután a kamera úgy mozog, hogy mindig a képen legyen ő is és mi is. Azon kevesek, akik már kipróbálták a különféle kezdetleges verziókat, mind dicsérték az irányítást, állítólag egy perc alatt bele lehet jönni, pedig minden gombot használni kell a csatákban.

A Konami zászlóshajója (legalábbis ami az első félét jelenti, a MGS2-t most novemberre ígérlik) nagyon sikeres lehet, főleg Japánban, ahol a népszerűsítés miatt elkészítették a játék előzményeinek egész estés anime változatát (Z. O. E. 2167 IDOLO címen), amit már rengetegen vettek meg. A játékból készül egy speciális, rajongóknak szánt változat is, ebben a játék mellett, benne lesz DVD-n az anime, a játék fő zenéjének speciális változata, és egy 150 oldalas képregény, ami a játék történetét meséli el. Emellett külön érdekes, hogy állítólag a dobozban benne lesz az MGS2 demója egy játszható szinttel (nem csak a speciális változatban). Erről ellentétes információk láttak napvilágot, az egyik nap a Konami ezt bejelentette, egy hétre rá Kojima elmondta egy interjúban, hogy kicsit elszámították magukat, és nem biztos, hogy elkészülnek a játszható verzióval. Bármilyen is történjen, ha szereted a japán stílusú játékokat, akkor a Z. O. E.-t neked találták ki!



Első benyomások

★★★★ — Reményteljes darab

Nagy robotok, nagy élvezet!

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

85%

ONI

A lovagok, akik azt mondják: Oni



Playstation 2

Típus	Akcio
Kiadó	Rockstar Games
	www.rockstargames.com
Fejlesztő	Bungie
Megjelenés	2001. január

Manga stílusú játékokból sajnos nem jelenik meg túl sok mostanában. Ez a kijelentés persze csak az angol nyelvterületre érvényes, Japánban sokkal több ilyen program lát napvilágot. Ami meg is jelenik, az általában RPG, a maradék pedig Mortal Kombat/Tekken-másolat. Ezért is jelent örömet, hogy egy színvonalas manga játékot jelenthetünk be: nemsokára megjelenik PS2-re az Oni, amely egy ízig-vérig manga akciójáték, amely a hírek alapján igen jónak tűnik.

Az Oniban Konoko szerepét vesszük át, aki egy terroristaelhárító csapatban, a TCTF-ben tölt be közleányi pozíciót. Természetesen ha jól vesszük az akadályokat, akkor nagysokára már a „világ megmentője” címet is magunkénak tudhat-

juk. Ehhez persze rengeteget kell majd küzdenünk. Konoko nemcsak a különféle lőfegyvereket tudja kezelni, hanem kitűnően ért a pusztakezes harchoz is. Ez adja a játék savát-borsát, ugyanis, ha kifogy a skuló, vagy kirúgják a kezünkől a gépfegyvert, akkor sem maradunk védtelenül, lila hajú hősnőnk pusztakézzel akár három-négy ellenfél ellen is eredményesen fel tudja venni a harcot.

A sztori is jó lesz, amolyan igazi japános. Természetesen van egy nagyon gonosz fickó (Muro), aki cyberkatonáival akarja meghódítani a fél világot (aztán a másik felét). Őt üldözzük végig a pályákon, de valahogy mindig meglóg előlünk, egészen az utolsó leszámolásig, ahol – ha elég ügyesek vagyunk – sikerülhet véglegesen eliminálni. Feladataink igen sokrétűek lesznek: mehetünk valakit elrabolni, vagy éppen segítséggel megmenteni, lehet adatokat lopni, vagy szökést megakadályozni, részt vehetünk egy repülőterei harcban, és hatalmas gyárakat járhatunk be, nem lesz egy unalmas percünk sem.

Ami a grafikát illeti, természetesen megpróbálnak minél többet kihozni a PS2-ből, gyönyörű helyszíneken harcolhatunk, de ami a legjobbnak tűnik, az a szereplők mozgásának kivitelezése. Páratlanul részletes és valóságghú mozgásokat láthatunk, ráadásul Konoko teste úgy reagál az ingerekre (rúgások, golyók, miegymás), ahogy azt a való életben láthatnánk: egy sorozat leveri a lábáról, ha ugrás közben kapunk egy rúgást, akkor a lendülettől elszállunk, mint a győzelmi zászló. Ami még külön említésre méltó, hogy Konoko teste nem olvad bele a falba, mint holmi Lara nevű kebelcsodaké, ez is reálisan van megoldva. Ami még fontos, az az ellenfe-

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikervárományos

Manga stílusú verekedős-akció, amelynek érdekessége, hogy nem Japánban fejlesztik.

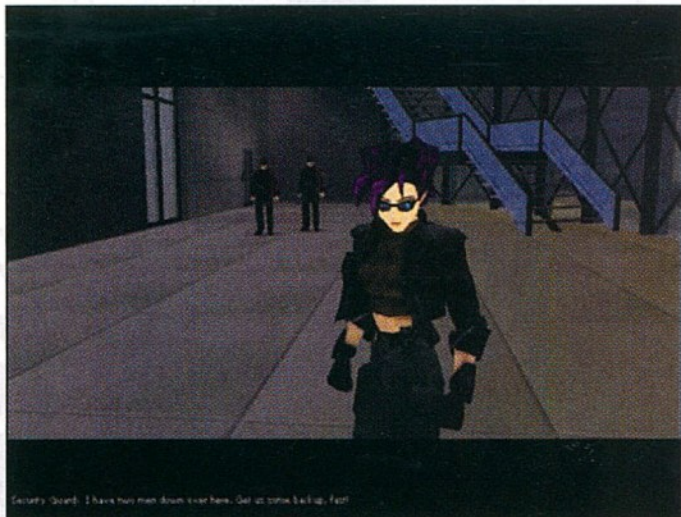
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%



lek különbözősége: a teljesen emberi biztonsági őrök néhány nagyobb pofon után igyekeznek elfutni, a cyberközlegények általában többen vannak, és megpróbálnak összedolgozni: amíg az egyiket csépeljük, a másik a hátunkba kerül. Az is megtörténhet, hogy sarokba szorítanak minket, ekkor csak egy jól kivitelezett szaltó segíthet. Ami a legjobb, hogy ezek nem csak ígérek (amit a fejlesztők általában igen sűrűn osztogatnak egy játék megjelenése előtt), van rá bizonyíték is, nemrég érkezett meg a PC-s változat demója, amit csak csodálni lehet. A legjobb jelenet az volt, amikor egy emeleti párkány szélén harcolva sikerült elugrani egy repülőrugás elől, aminek következtében a kedves támadó sikoltozva hullott alá a négyemeletnyi mélységbe.

A játék tehát nagyszerű lesz, amit sajnálni lehet, az a multiplayer mód hiánya. A játék ezenkívül mindent tudni fog majd, amit egy jó programnak tudnia kell – szép, hangulatos, élvezetes. Mindenkinek ajánlott!





SILENT HILL 2

Újabb "csendes" éj a csendes dombon

Playstation 2

Típus	Túlélő horror
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
Megjelenés	2001 ősz

Abban valószínűleg so-
kan egyetértenek,
hogy a legfélelmete-
sebb játék PSX-re a Silent Hill volt.
Ezzel néhányan vitatkoznának, és hol-
mi Resident Evil-et emlegetnének, de
ahogy a mondásból is leszűrhetjük: félni
és megijedni az két különböző dolog.
Sok dolog tette fantasztikussá a játékot:
a dual shock egyéni kihasználása
(ahogy Harry lihegett, úgy rángott az
irányító), a köd és a sötétség kombiná-
ciója, amely még a legbátrabbakat is
óvatosságra készítette, és végül, de per-
sze egyáltalán nem utolsósorban a tör-
ténét, ami nagyon groteszk és elvont
volt, de sokan ebbe szerettek bele.

A rajongók már a megjelenés után
folytatást követeltek, de a Konami a fü-
le botját sem mozgatta. Látszólag. Ti-
tokban már ugyanis folytak az előkészí-
tő munkálatok a Silent Hill 2.-n, de már

csak PlayStation 2.-n találkozhatunk
vele. A stílus nem sokat fog változni, a
legfőbb különbség, hogy a játék ne-
hézségét csökkenteni fogják, mert so-
kan kiábrándultak a játékból a minden
segítség nélkül tálalt fejtörők miatt (ér-
dekes módon nem a kissé...khm egy-
szerűbbnek tartott amerikaiak, hanem
a japánok zúgolódtak), va-
lamint kevesebb
szörny fog nekünk
esni, cserébe ne-
hezebb lesz őket
leverni.

A történet ezút-
tal is egy átlagos
emberről fog
szólni, hősünket
ezúttal James
Sanderlandnek
hívják. Már éppen
kiheverte felesége ha-
lálát (a kedves három
éve hunyt el), és megpróbálna
normális életet élni, amikor egy fura le-
velet kap: nemcsak azért különös, mert
egy randevúra invitálják, hanem azért is,
mert a felesége írta. Vajon ismét a posta
késett kicsit, vagy van valami a dolgok
háttérében? James nem totózik, ha-
nem útra kel a randi színhelyére, ami –
meglepetés! – Silent Hill ködös városá-
ban van, ott ismerkedtek meg Jamesék.
Amikor kissé feldúlva megérkezik, nem
találja feleségét, csak egy Maria nevű
nőt, aki néha azonban nagyon emlékez-
tet James (volt?) nevére. Ekkor kezdődik
a hepaj, és újra nekünk kell megtalálni a
válaszokat a kérdésekre.

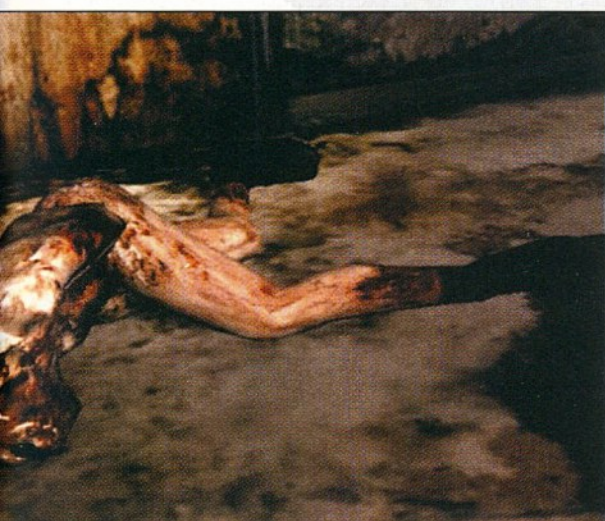
Az első részhez képest kis különbség,
hogy ezúttal több mindenre rájöhetünk,
az elődben ugyanis rengeteg kérdésre
nem találhattuk meg a választ. Most
végre kideríthetjük, mi is történt hét éve,
miért lett a turistaparadicsomból elha-
gyatott poros városka, vagy kik is ezek
a szörnyek, és miért jönnek. A Konami
szerint ez lesz a „sorozat” utolsó része,
de igen valószínű, hogy ha sikereket ér
el a játék (erre akár fogadni is lehet),
akkor lesz harmadik rész is.

A képekre nézve mindenki láthatja,
hogy a grafikusok milyen kitűnő munkát
végeztek; azonkívül, hogy az egész vá-
rost, és környékét bejárhatjuk (kevés
töltőgetéssel), a köd megvalósítása az,
ami igazán különleges és egyedülálló.
Ahogy James mozog, úgy kavarodik
meg mögötte, körülötte a tejfehér
massza, ami a fejlesztők szerint teljesen
élethű. Azontúl, hogy eszméletlenül jól
néz ki, ez azért egy kis túlzás, mert a
való életben nem egészen így néz ki a
köd, de hát mit is mondhatna egy prog-



ramozó a féléves munkájának gyümöl-
csére, ha nem ezt. A kitűnő videók meg-
maradtak, sőt több lett belőlük.

A játékot grafikailag szinte az egekig
turbózták (ez minden Konami-játékra
igaz), kérdés, hogy a játékmeneten mit
változtattak, mert ha ugyanazt a játékot
adják ki jobb grafikával és más történet-
tel, akkor sokak gondolhatnak majd az
ominózus rókára, meg az irhájára. Re-
méljük, nem ez fog bekövetkezni, ha-
nem egy nagyszerű játékot kapunk a
Konamitól.



Első benyomások

★★★★★ — Potenciális
sikervárományos

Minden idők legfélelmetesebb játékának
folytatása minden bizonnyal a frászt hozza a
legbátrabbakra is.

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

70%

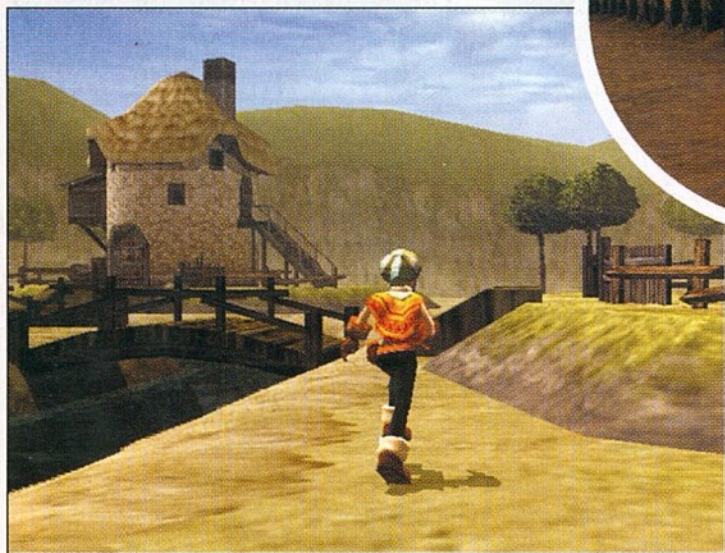


Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	Sony Computer Entertainment
Fejlesztő	Level Five
Megjelenés	2001

DARK CLOUD

Sim City manga módra



Japánban nemrégiben került a boltok polcra a Dark Cloud. Azok, akik kedvelik a manga RPG-játékokat, most örülhetnek, ugyanis gőzerővel készítik az angol nyelvű verziót. A játéknak már Japánban is viszonylag különösen nagy figyelmet szenteltek a rajongók, holott ott aztán mangából annyi van, mint nálunk közhelyből. Ez azért van így, mivel a Dark Cloud nem egyszerűen a megszokott RPG-játékstílust adja vissza, igaz abból is kijut rendesen, de a „városépítő” része miatt a játék kiemelkedik hasonló társai közül. A történet kinek

bugyuta, kinek csodás sztori (manga nem rajongók és rajongók számára), mindenesetre ne várjunk megrázó fordulatokat és remek cselekményt. A világ nyugati peremén (a bolygót nem tudjuk, de ránézésre a

Föld is lehetne), Norn földjén van egy apró és nyugis hely, egy csinos kis falu. Lakói az épp aktuális kötelező ünnepi hepajt, a csillagok ünnepét annak rendje és módja szerint ünneplik, ám mindezt a remek kis harmóniát sikerül derékba törnie a kelet felől érkező gonosz seregnek (a gonosz mindig keletről érkezik), élükön Colonel Flaggel, az ostrom fejével. Colonelnek van még egy szövetségese is, egy démon, akit a helyszínre érkezvén szabadon ereszt. A démon, aki mellesleg úgy néz ki, mint egy hatalmas nagy dzsinn, hirtelen harúnak bizonyul, és porig rombolja a falucskát. Hősünk, Toan túléli a súlyos földtani átrendeződést és szerencsésen elmenekül, majd találkozik a nyugat védőszellemeinek királyával, akitől kap egy varázslatos kavicsot, amely segítségével nekiláthat otthona újjáépítésének. Kalandra fel!

A játék tulajdonképpen két részből áll. Egyrészt a már jól megszokott RPG-elemek övezik utunkat, szörnyhasogatás, ellenséges és barátságos teremtmények,

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikervárományos

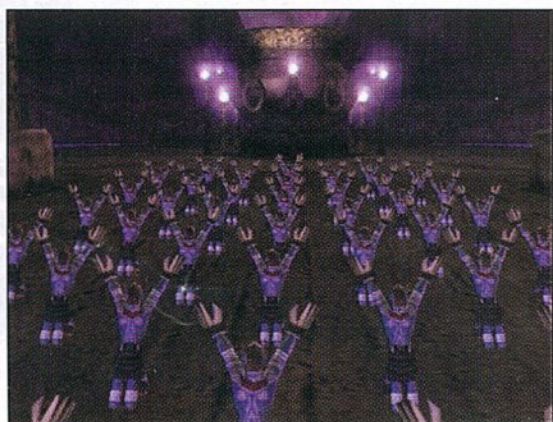
A PS2 grafikáját tökéletesen demonstrálja ez a játék, bárcsak már itt lenne!

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%

hatalmas labirintusok és egyéb felfedezésre (és a tárgytól való megszabadításra) váró helyek, mindez persze 3D-ben; másrészt itt van ez a „világ-építgetés” is. Ahogy haladunk előre a történettel, egyre több mindent leszünk képesek építeni, hogy elérhessük végső célunkat, a pusztulás előtti állapotokat újra előidézn. Varázskavicsunk segítségével hegyeket, erdőket, folyókat, tűzhányókat alakíthatunk ki, házakat építhetünk, utakkal hálózhatjuk be a szigetet (egy szigeten kell építkeznünk), szélmalomokkal és hidakkal tarkíthatjuk a tájat, meg még jó néhány hasznos struktúrával ízesíthetjük a környezetet. Ha valamit elrontunk, semmi baj, varázskalapácsunkkal csak egy pillanat műve a rombolás (akár mi is elmehetnénk démonnak). A dolog szépsége, hogy építgetés után rögtön ki is próbálhatjuk műveinket élő és egyenes (de inkább perspektivikus) 3D-ben.

Kalandjaink során ellenségből és levágni való szörnyből nem leszünk híján, viszont mindösszesen az egy sem kis Toannal kell elkezdenünk a játékot. Később persze találkozunk jólelkű segítőkkel, akik szívesen csatlakoznak hozzánk. Rajtunk múlik, mennyire jól hasznosítjuk ezeket a segítő kezeket annak érdekében, hogy a közelben lévő többi falucska mellett újra pompázzon saját otthonunk is.



EXTERMINATION

Félelem és reszketés a Déli-sarkon

Playstation 2

Típus	3D akció
Kiadó	Sony Computer Entertainment
Fejlesztő	Sony Computer
Megjelenés	

Bizonyára örömmel fogadják a monitor előtti szorongást kedvelők a Sony új horror-akciójátékát, amelynek már a címe is jelentős aggodalomra adhat okot. Annál is inkább érdemes rá odafigyelni, mert a fejlesztőcsapat égre-földre esküdjözik, hogy a játéktípus merő újdonság lesz mindannyiunk számára; egyrészt nem tucatjátékot kívánnak megjelentetni (egy barátom szerint az ilyet úgy hívják hogy gazdaságos Tesco-akciójáték), viszont a már ismertté vált horrorkalandok hagyományait sem kívánják követ-

ni, mint például a Resident Evil, Alone in the Dark és társai. Most persze mindenki nagyon kíváncsi, ugyan mivel lehetne egy akciójátékot unikummá varázsolni. A sztorijával mindenesetre biztosan nem. Lássuk, miért: 2005-öt írunk, főhősünk oszlopos tagja a Vörös Fény névvel illetett elit kommandó mentőcsapatnak, amelyet folyó év karácsony estéjén fontos küldetéssel bíznak meg: alaposan nézzenek körül egy, a Déli-sarkon lévő kormány által fenntartott titkos kutatóbázis epszilon sugarú környezetében, mivel a bázis már jó ideje gyanúsán csendes és semmi életjelet nem ad magáról. A derék katonák útnak is indulnak, a szállítójármű azonban lezuhan a bázis közelében (igen, pont ott), és mindössze-

sen ketten élnek túl a katasztrófát. Két jó barát, mindketten őrmesterek a csapatban. Dennis Riley a fegyverspecialista, a robbantások és a lövedékek nagymestere, valamint Roger Grigman, a pusztakezes harc és a kés elkötelezett híve. Kettejük közül kell

választanunk, kinek az oldalán vetjük bele magunkat a keménynek ígérkező kalandba. Van azonban itt még egy túlélő, Cindy Tien. A hölgyemény bakteorológus, és a kormány bérrelte fel, hogy a bázison járványmegelőző projekteken dolgozgasson. Valamilyik projekt azonban eléggé balul sült el, és mostanára már az egész bázist nagy karmos szörnyetegek lepték el, annak rendje és módja szerint. Ránk vár a nemes feladat, hogy megszabadítsuk néhány tonnányi bogárszörnytől a déli féltekének tetejét. A történetről ennyit árultak el a fejlesztők, de azért a kiadásig remélhetőleg még dolgoznak rajta egy kicsit itt-ott.

A konkrét megvalósítást tekintve az Extermination a jól megszokott Tomb Raideres 3D a váll mögül megoldást használja, természetesen valós idejű kameramozgatással. A játék attól válik igazából különlegessé, hogy a fejlesztők abszolút nem a kalandelemeket helyezték előtérbe, hanem csak és kizárólag a pörgő akciót, az irányítást is ennek megfelelően egyszerűen (és gyorsan elsajátíthatóan) alakították ki. Hő-

sünkkel olyan trükkökre lehetünk képesek, amelyeket eleddig kevés (tudunkkal egy sem) játék kínált fel. Ha éppen úgy látjuk jónak, közlekedhetünk a falakon lévő rácsokba kapaszkodva is minden különösebb fennakadás nélkül. A játék igazi ízet persze az fogja megadni, amikor éjjel háromkor egy fülhallgatóval a fejünkön botorkálunk a sötét folyosókon, majd egy hirtelen előugró kis karmos valami ránkhozza a frászt, mi pedig ijedtünkben kiugrunk a zokninkból. A megjelenésére még várni kell, de legyetek türelemmel, az Ur és a Sony Computer Entertainment malmi lassan őrölnek.

Első benyomások

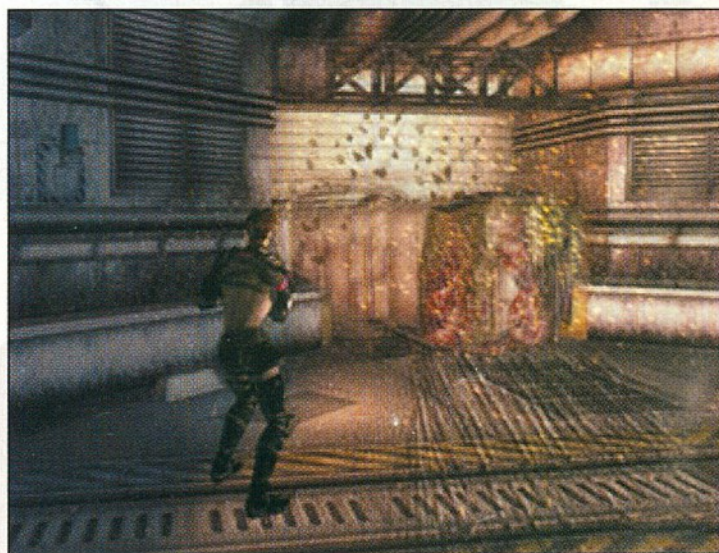
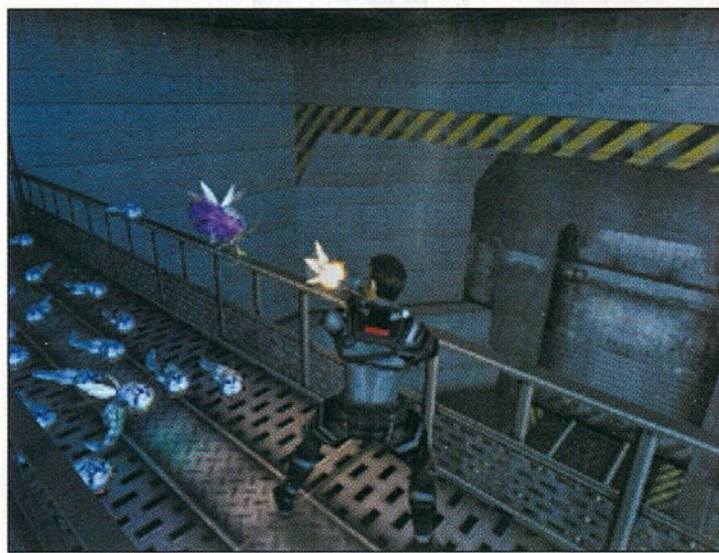
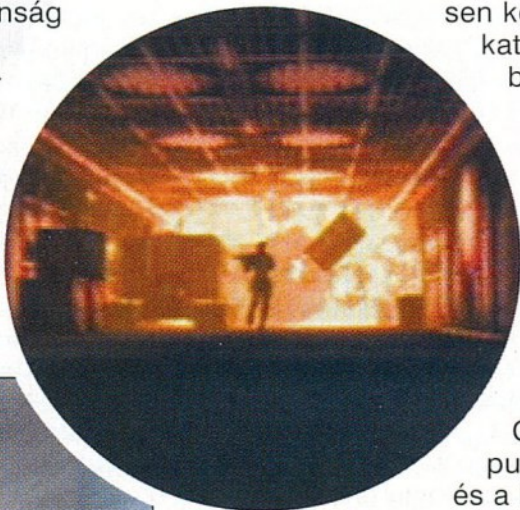
★★★★

Reményteljes darab

Egy Resident Evil szerű játék, látványos grafikával, kevesebb kalandelemmel, ám annál több akcióval.

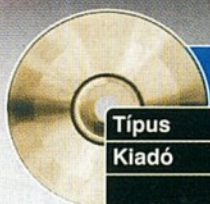
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

75%



Szórakoztató és vércentrum

ILLBLEED



Dreamcast

Típus	Survival Horror
Kiadó	Climax
	www.jaleco.hu
Fejlesztő	Climax
Megjelenés	2001 első harmada



Első benyomások

★★★ — Majd meglátjuk...

A túlélő-horror kategória csak nem akar kihalni. A következő példány, amely már a különböző érzékszervek működését is megpróbálja szimulálni.

KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT

85%

A ki szereti a rémisztő játékokat, és rendelkezik egy Dreamcasttal, az mostanában nagyon vidám lehet - már amikor nem a sötét szobában hozza magára a frászt. A Resident Evil megjelent két része biztos mély nyomokat hagyott benne. A SEGA persze nem hagyja, hogy a Capcomé legyen minden babér, a Resident Evil: Code Veronica nagy sikere után a Dreamcastosok egy újabb exkluzív játékot kapnak, ezúttal a Blue Stingerrel elhíresült (a kamerakezelés miatt inkább hírhedtté vált) Climax készíti a rettegésre vágyók újabb adagját.

Az Illbleed tulajdonképpen egy horror vidámpark (félőpark?), amit egy örült zseni, név szerint bizonyos Michael Reynolds tervezett. Aki végigmegy a parkon, annak egymillió dollár üti a markát - így reklámozza a parkot Reynolds, de azt már nem teszi hozzá, hogy aki nem képes végigvergődni, az bizony végérvényesen elbukott. A hatalmas jutalom persze sokakat vonz, ám mégsem sikerült még senkinek sem megszereznie. A legfőbb oka ennek, hogy az Illbleed nem egy elnyújtott szellemvasút, hanem annál jóval több. A legjobb dolog, ami a látogatót érheti, az a szívroham. Ennél már rosszabb, ha egy karókkal ékesített verembe esünk, de a legrosszabb talán a zombik általi élve törté-
nő felfaladás.

A játékban Erikót irányítjuk, aki a helyi horror-klub vezetője. A három másik tag (népszerű

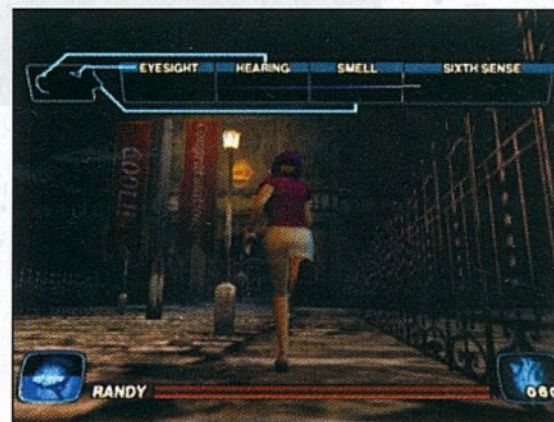
klub lehet...) már kihívta maga ellen a sorsot, és megpróbálkoztak a parkon való átkecmergéssel, ám nem jártak sikerrel. Eriko ezért tehát felöltözik (miniszoknyába, az a jó a horrorhoz), és éjnek évadján - mikor máskor? - elindul megmenteni pajtásait, nem mellékesen pedig megszerezni a milliós vagyont. Innentől kezdve irányíthatjuk; feladatunk, hogy épségben (jó, viszonylagos épségben) érkezünk meg a kijáráshoz.

A parknak hat szintje van, ez hat óriási pályát jelent. Bár az ilyen ígérekben a fejlesztők általában lódtanak, mindenestre azt hangoztatják, hogy minden szint majdnem akkora lesz, mint a Resident Evil első része. Természetesen minden pálya tele van csapdákkal, szörnyekkel (az előző bátor vállalkozók) és olyan jelenetekkel, amiktől a frász tör ki minket. Utóbbiakból több, mint 300 darabot implementálnak a programba, tehát a legedződöttebb horromániások szobáiból is ki fog szűrődni néha egy-egy sikoly. Ami elsőre furcsának hathat, az a kijelző. A szokásos életerőn kívül fontos lesz a pulzusszám, ha ez 200 köré emelkedik, akkor intenzív osztály hiányában a zombikeltetőben kötünk majd ki. Ezt a hirtelen történő dolgok növelik, az egyik általunk látott jelenetben Eriko beér egy nyugodt szobába, mindent megnéz, és megnyugszik. Amikor kinyitja egy szekrény ajtaját, a karjai közé dől egy rothadó

tetem, a pulzusa is egy szemvillanás alatt felment 60-ról 150-re.

Szerencsére a játék ad némi segítséget is, a képernyő tetején látható kijelző előre jelzi a bajt. Itt három érzékszerv (szem, fül, orr) van kifejezve, illetve a "hatodik érzék", vagyis az ösztön. Ha valahol bűdöset érzünk, nyilván óvatosabban kutakodunk, nehogy császkaló zombik karjában kössünk ki. Ha Eriko hall valami kapirgálást, akkor szintén gyanakodhatunk: nem vagyunk egyedül. Néhol a készítők megréfnak minket, néhány esetben ugyanis a program "kikapcsolja" érzékszerveinket, ez történt a feljebb említett példában is - ilyenkor Eriko nem gyanakodik.

A játék mindenkinek ajánlható, aki szereti a horrorfilmeket, vagy játékokat. Hogy tényleg jobb lesz-e, mint a Resident Evil, azt még nem lehet tudni, egy próbát azonban mindenképpen megér majd.





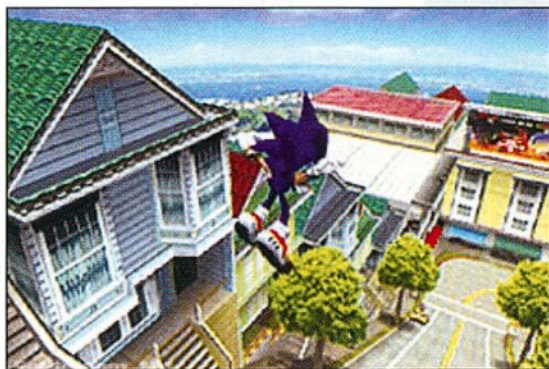
SONIC ADVENTURE



Szuper sonic!

Dreamcast

Típus	Platform
Kiadó	Sega
Fejlesztő	Sonic Team
Megjelenés	2001 közepe



Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikervárományos

Sonic ismét pörög, mint a régi szép időkben.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

70%

Minden konzolgyártónak megvan a maga jól bejáratott hősei, akik „védjegyül” szolgálnak az adott géptípusnak és amelyek segítségével jóval többet tudnak eladni bizonyos játékokból. Ilyen a nintendós Mario, vagy a Pokémonok valamelyike, illetve PSX-en Crash Bandicoot. Természetesen a Segának is van egy ilyen figurája, aki nem más, mint Sonic, kék színben pompázó sündisznó, aki már jó pár játékban szerepelt már. Korábban a platformugrándozós stílus egyik meghatározó alakja volt, DC-n már más iránya is kacsingatott (lásd ebben a számunkban szereplő Sonic Shuffle-bemutatót), ám hamarosan visszatér a gyökerekhez a Sonic Adventure 2.-ben.

A Sega eleddig igen szűkszavú volt a hamarosan megjelenő folytatással kapcsolatban, ám ahogy közeledik a kiadás dátuma, úgy kerülnek napvilágra az újabb és újabb információk. A legfontosabb talán az, hogy Sonic Adventure 2. nem használja az első rész kissé kalandjátékra emlékeztető felépítését, a készítőik erre a döntésre a játékosoktól kapott visszajelzések miatt jutottak. Visszatérnek a régebbi gépeken jól bevált szintekre osztott ugrálás, akcióközpontú játékmenethez. Ez azt jelenti, hogy a másodikban nem lesz egy valóság-hű, bejárható világ, mint az első részben volt, ehelyett a szintek

egymás után következnek. Jóval kevesebbet (szinte semmit sem) kell beszélgetnünk, itt bizony az ugrándozáson lesz a hangsúly!

A játéknak (ahogy az már lenni szokott), három főszereplője van: Sonic, valamint két barátja, Tails és Knuckles. Az egyik főgonosz ismét dr. Robotnik, ám egy új ellenség is feltűnik a színen, aki nagyon hasonlít hősünkre, csak sötétebb bőre, ferdebb szeme és gonoszabb mosolya van. Egyértelmű tehát, hogy a Sonic alkotói is beálltak a sorba, megalkották Sonic gonosz mását (testvérét?), úgy ahogy ezt már rengeteg játékkészítő is elkövette saját hőseivel. Természetesen a Chaotenyésztes is visszatér a második részben, ám jóval több dolgot tudunk csinálni kis lényünkkel, mint tettük azt a Sonic Adventure 1.-ben (új minijátékok, új VMU-játékok stb.).

A játékból eleddig csak egy előzetes animáció áll a közönség rendelkezésére, ám abból is kiválóan látható, hogy a Sonic Adventure 2. igazi grafikai élmény lesz. Már az első részben is igen látványos jelenetekre került sor, de a második epizódnál még erre is rápakoltak kicsit a fejlesztők. Hőseink és az ellenfelek sokkal szebben néznek ki, mint korábban, a hátterek és a helyszínek pedig jóval látványosabbak. Ugy tűnik, hogy a játék sebességére sem lesz panasz, az animáció teljesen folyamatos,

akadásmentes mozgást mutatott, bármi is volt a képernyőn. Talán azért lesz akkora a fejlődés az előző részhez képest, mert annak fejlesztését még Sega Saturnra kezdték el, csak időközben jött a Dreamcast. A Sonic Adventure 2. már az alapoktól kezdve DC-s játéknak számított, és ez bizony meg is látszik majd rajta.

A készítőik saját bevallásuk szerint kijavítják az első rész minden hibáját, többek között a sokak által kritizált kamerakezelést is. Amikor a játék végre-valahára megjelenik, valószínűleg sok Sonic-rajongó álma válik valóra, hiszen kedvence végre az őt megillető köntösben fog pompázni folyamatos 60 képkocka/másodperc kíséretében.



CONFLICT ZONE

Stratégák, előre!



Dreamcast

Típus	Stratégia
Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	Mathematiques Appliquees S. A.
Megjelenés	2001. június

Melyik az a játéktípus, amelyből a legkevesebb van Dreamcaston? A kérdést nem túl nehéz megválaszolni, hiszen végre-valahára elkezdtek valamirevaló RPG-k is megjelenni a Sega masinájára, s csak egy olyan stílus maradt, amelynek rajongói egyre kétségbeesve fohászkodhattak, hogy készítsen már valaki egy jó stratégiai játékot a gépekre. Való igaz, ez a stílus számít leginkább mostohagyereknek a konzolokon, de amíg PSX-re és N64-re jó pár ilyen játék megjelent (a rengeteg PS2-es stratégiai fejlesztéséről nem is beszélve), addig a DC valahogy mindig kimaradt a szórásból. Szerencsére vannak olyanok, akik szeretnék megszüntetni ezt az áldatlan állapotot, közülük

az egyik legjelentősebb a furcsa nevű Mathematiques Appliquees S. A. francia csapat, akik Conflict Zone (korábban Peacemakers) című játékkal szeretnék bebizonyítani, hogy lehet stratégiai játékot is csinálni Dreamcastra.

A program – sok más valós idejű stratégiai játékkal ellentétben – nem csak a harcról szól, nagy szerepet szánnak a fejlesztők a különböző oldalak politikai manipulációinak is. A nem túlságosan távoli jövőben zajló játékban kiválaszthatjuk, hogy melyik oldallal szeretnénk játszani – a békefenntartókkal, vagy pedig egy kicsiny ország diktátoraként. A választott oldaltól függően természetesen mások a céljaink is. Ha a békefenntartókkal vagyunk, akkor a cél az, hogy különböző polgárháborúkat és az etnikai zavargásokat minél gyorsabban és hatékonyabban megszüntessük, ha a másik oldal tűnik a szimpatikusabbnak, akkor az, hogy ezeket az összecsapásokat igyekezzünk valamilyen módon a saját érdekünkben felhasználni és minél több hatalmat összeharácsolni magunknak. A küldetések lehetnek katonai, illetve politikai jellegűek és ahogy az a való életben is működik, a média nagyon sokat segíthet a tömegek manipulálásában és ezáltal a megfelelő mennyiségű pénz

beszerzésében, amelyből természetesen a jóságos (?) diktátorok a katonai fejlesztéseket finanszírozzák.

Mivel a játékosnak komplex katonai és politikai döntéseket kell hoznia, a gép által irányított hatalmaktól is ugyanezt várja el mindenki. A fejlesztők véleménye

szerint a gépi játékosok mesterséges intelligenciája kimagasló, tökéletesen alkalmazkodnak az adott helyzethez, sőt ahogy haladunk előre a játékban, úgy lesznek egyre dörzsöltebbek és rafináltabbak. A különféle parancsnokoknak más és más stílusuk van, amely meghatározza, hogy melyikük, hogy viselkedik egy adott szituációban. Természetesen a gépi ellenfelek nehézségi szintje beállítható lesz, így a kezdőtől a profiig mindenki megtalálja a megfelelő kihívást.

A két oldal 16-16 különböző küldetést foglal magába. A napi politikai csatározások mellett még a harci járművek irányítása (amelyekből több mint száz különböző van) is mi nyakunkba szakad. Természetesen egy ilyen játékból nem maradhatott ki a különféle nyersanyagok használata, amelyekre szintén figyelniünk kell menet közben. A játék az egy személyes mód mellett természetesen fel lesz készítve a Sega neten való játékra is. Aki a stratégiai játékokat szereti az semmiféleképpen ne hagyja ki ezt a programot!

Első benyomások

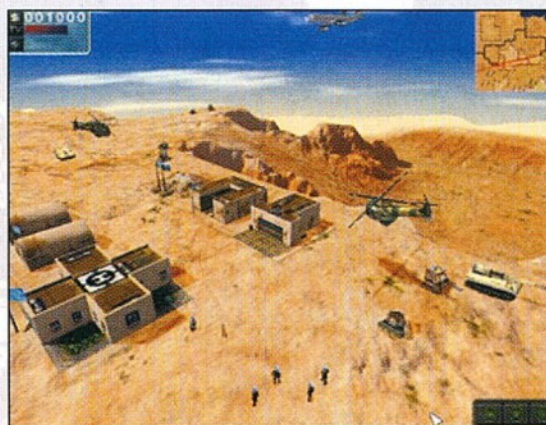
★★★★

Reményteljes darab

Akik eddig hiányolták a stratégiai játékokat Dreamcastról, azoknak nem kell tovább várniuk!

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

75%



Az első és

az utolsó varázsló

AIDYN CHRONICLES THE FIRST MAGE

N64

Típus	RPG
Kiadó	THQ
Fejlesztő	H2O Interactive
Megjelenés	2001. március 16.

A Dreamcast tulajokhoz hasonlóan a nintendósok sincsenek ellátva szerepjátékokkal. Az egyetlen ilyen stílusú alkotás, a Quest 64 sikertelensége, úgy tűnik elvette a többi fejlesztő kedvét is a próbálkozástól. Szerencsére a THQ-nál úgy gondolták, talán érdemes még egy utolsó esélyt adni a mára már lassan nyugdíjaskorba kerülő masinának, és kiadják az Aidyn Chronicles: The First Mage című klasszikus alapokra építkező szerepjátékot.

Mint minden ilyen stílusú alkotásnál, itt is a történet dominál. A játék hőse Alaron, az árva fiú, akit személyesen a király fogad örökbe és lovagnak taníttatja. Hő-sünk, miután felnőtt, elhatározza, hogy kideríti, honnan is származik és kik voltak az igazi szülei. Ez természetesen nem megy könnyen, céljának eléréséig rengeteg kalandban lesz része, amelyeket egy négyfős csapat tagjaként él át. A kalandozócsapat tagjait tíz különböző karakterből válogathatjuk össze. Természetesen a karaktereknek különböző képességei, fegyverei és varázslatai lesznek.

A játék világának megvalósítása teljesen három dimenziós, pontosan úgy, mint mondjuk a Zelda. A négyfős csapatot egyszerre irányítjuk mozgás közben, de csak a csoport vezetője jelképezi a társaságot. Amikor beszélgetésre vagy csatára kerül a sor, akkor természetesen a többiek is megjelennek. A harc egyébként leginkább a Parasite Eve-re emlékeztet, azaz valójában egy körökre osztott rendszer, de lehetőségünk van a körök között

szabadon mozogni is. Persze a Parasite Eve-vel ellentétben itt nem egy, hanem négy karaktert mozgathatunk egyszerre. Szintén a harcrendszer érdekessége, hogy a terepakadályokat is kihasználhatjuk a siker érdekében. Pl. a támadó ijáskok elől berejtőzhetünk a fák mögé, vagy felcaphatunk a dombtetőre, hogy minél messzebb tudjunk lőni.

Azt, hogy egy karakter milyen messzire tud elszállni egy kör alatt, azt a tulajdonságai és nála lévő felszerelés súlya határozza meg. Egy teljes páncélzatba öltözött lo-vag nyilván nem tud olyan fürgén mozogni, mint a többiek, igaz, hogy neki nem is kell elszaladnia az ellenségek elől - aki közel jön hozzá, azt jól

fejbekölíntja majd valami nagy és fegyvernek látszó tárggyal. Eközben a tolvaj szépen lassan osonva hátbatámadhatja az ellenségeket.

A játékban - az ilyen stílusú programokhoz hasonlóan - rengeteg különböző fegyver, páncél és varázslat található. A mágikák kitalálásánál a készítők szerencsére nem

ragataak le az olyan varázslatoknál, amelyek csak csatában használhatók. A több, mint 60 különféle varázslat között egyaránt szerepelnek támadó, védekező és egyéb segítő (pl. ajtónyitó) mágikák.

A játék a jól bevárt RPG receptet követi. Ha csapatunkkal legyőzzük a szörnyeket, akkor tapasztalati pontokkal és pénzzel leszünk gazdagabbak. Ez utóbbiból erősebb felszerelést vásárolhatunk magunknak össze és kezdődhet az egész előről, csak most már a keményebb ellenségeket is le tudjuk küzdeni. Ez adja meg minden RPG ízt (természetesen a jó háttértörténet mellett) és ez lesz az amiért érdemes belevágni az Aidyn Chronicles-be is, hiszen minden valószínűség szerint ez lesz az első (és sajnos az utolsó) igazi szerepjáték N64-re.

Első benyomások

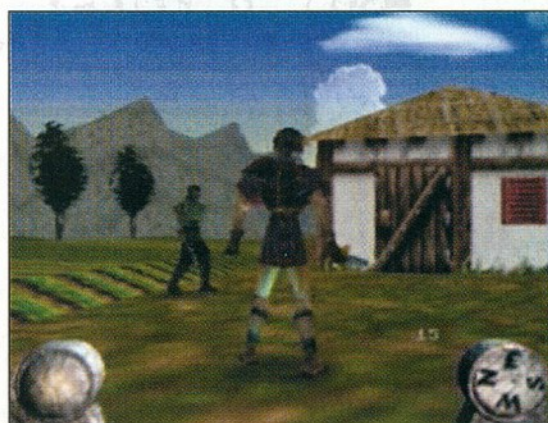
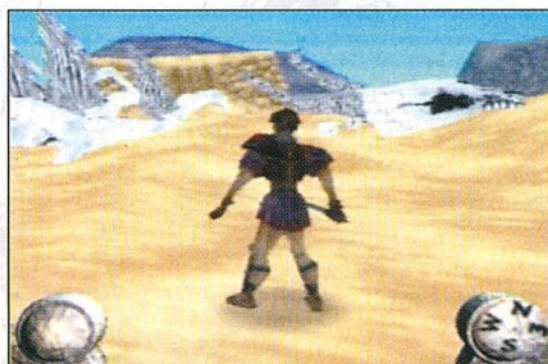
★★★★

Reményteljes darab

Végre egy valódi szerepjáték Nintendo 64-re. A kérdés az, hogy fog-e játszani vele egyáltalán valaki.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

85%



PAPER MARIO

Mario egy dimenziónyit lefogott, mégis harcra kész!

N64

Típus	Platform-RPG
Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Nintendo
Megjelenés	2001 első harmada

Az E3-on a Nintendo nem nagyon mutogatta ezt a játékot, hiszen az újságírók úgyis csak a Perfekt Darkra voltak kíváncsiak. A Paper Mario mindössze egy gépen futott, ott se mindig. Mivel a Perfekt Dark már megjelent, csakúgy, mint az utolsó Zelda N64-re, a Nintendo játéakai közül a Paper Mario került rivaldafénybe. A játék már két éve készülget, eredetileg még Super Mario Adventuresnek hívták. Ha ránézünk a képekre, két dolog történhet: vagy egyből beleszeretünk az érdekes grafikába



HP 2/10 FP 5/5 X 0 I X 0



(kétdimenziós alakok háromdimenziós pályán), vagy azonnal elmegy tőle a kedvünk. Az utóbbi főleg akkor történhet meg, ha sokat játszottunk a Mario Tennis-szel, és hozzászoktunk a minőségi 3D-s alakokhoz.

A játék furcsa módon nem merül ki az ugrándozásban, hanem elég jelentős RPG részt is tartalmaz. Ez elég szokatlan dolog, eddig igencsak ritkán láthattuk Mariót, amint szintet lép, itt lesz rá lehetőségünk. Amint ugyanis haladunk előre a szokásos Mario-szisztéma szerint (aranyérméket gyűjtögetve, szétverhető ládákat fejelgetve), hamar találkozhatunk az első ellenféllel. Ilyenkor azonban nem az történik, hogy egyszerűen szétlapítjuk, és megyünk tovább, hanem egy körökre osztott csatába kerülünk! Ilyenkor az ellenfelek szépen felsorakoznak a képernyő egyik oldalán, mi pedig a másikon. Ekkor mi is kiadjuk a parancsainkat (tárgyak használata, védekezés, támadás, barátok hívása), és a szörnyek is, majd ezek egymás után végrehajtódnak.

A támadások közül eleinte csak néhányat ismerünk, ezek egyszerűek, és nem is sebeznek sokat; ilyen például a fenékre billentés, a fejreugrás, vagy, ha már van kalapácsunk, akkor annak használata. Ahogy haladunk előre a számtalan világban, úgy tanulja Mario is a különféle képességeket. A gyűjtögetés és a harc mellett Mario szociális viszonyaival is törődnünk kell, ugyanis barátokat kell szereznünk. Ez néha könnyebb (Luigi vagy Peach a hívó pajtási szóra is egyből pattan), néha nehezebb, van amikor egy kisebb pályán kell végigmennünk, hogy keblére öleljen valaki. És hogy miért jó, ha vannak haverjaink? Először is, segíthetnek harcban. Ha megidézzük őket (igazából Mario zsebéből ugranak elő), akkor ők is beszállnak a csatába, ami főleg a keményebb ellenfeleknel lehet hasznos. De a barátok nem csak erre jók. Ha egy szikla torlaszolja el az utat, mi sem egyszerűbb: haverkodjunk össze Bobommbal, és ő felrobbantja



a rossz helyen levő sziklát. Ha egy tenger állja az utunkat? Keressük a megfelelő alakok társaságát!

Ha győzünk egy csatában Star-pontokat kapunk, amik alapján néha szintet lépünk. Pár alkalommal szintlépéskor is kapunk különleges képességeket, ilyen lesz a teknőspáncél-hajigálás. Ehhez persze rendelkezünk kell ilyen tárggyal, ha megvan, akkor az analóg kar segítségével célozhatunk, és ha minden jól megy elégedetten láthatjuk, ahogy az ellenfél felborul.

A játék fő célja ismét csak a borstörés Browser szaglószerve alá. A történetről még nem sok derült ki, de hát egy Mario-programnál nem is ez a legfőbb szempont. Sokkal inkább az, hogy a fiatalabb korosztályt is megismerteti a szerepjátékok élvezetességével, és így talán több rajongót szerez olyan "felnöttebb" játékoknak, mint a Zelda, vagy a Final Fantasy. Ha pedig nyitott vagy az új dolgokra, és nem állt tőled messze a bohókás Mario-univerzum, akkor mindenképpen érdemes megpróbálkozni majd vele.

Első benyomások

★★★★ — Reményteljes darab

Mario és barátai utolsó kalandja az N64-en, szokatlan módon RPG köntösben.

KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT

70%

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszerénél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal ("Barátok közt").

PLAYTEST

Grafika:

A játékelményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.









Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:

Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmértetett kategóriáján és típusán belül, játékelmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajtsuk, avagy hány háláadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

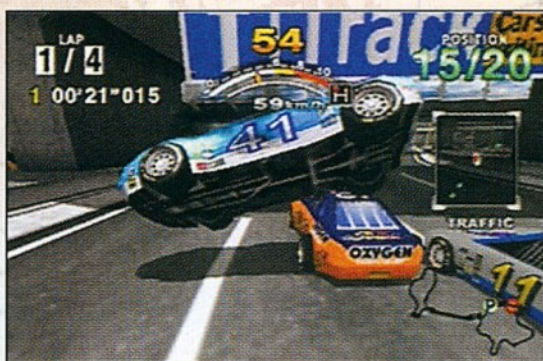
Infok :

 Ennyi játékos nyomulhat egyszerre	 DualShockot támogat (PS)	 NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?	 Memóriakártya szükséges
 Kormányt támogat	 Vibration Packet támogat (DC)	 Rumble Packet támogat (N64)	 Fénypisztolyt támogat

GRAFIKA  92 %

HANG  87 %

ÉRTÉK  83 %



Tartalom

Gold and Glory: Road to...	34	Tom and Jerry in House Trap	58
Evil Dead	36	Ultimate Fighting Champs	60
Warriors of Might and Magic	38	Woody Woodpecker Racing	61
The Grinch	40	3-2-1 Smurf	62
Persona 2	42	Loony Tunes Space Race	63
Batman of the Future	44	Grandia 2	64
Breath of Fire IV	46	Daytona 2001	68
007 Racing	48	Sonic Shuffle	70
Gundam Battle Assault	50	Starlancer	72
Jungle Bokk Groove Party	51	POD - Speed Zone	73
102 Dalmatians	52	Arabian Nights: Prince of Persia	74
The Emperor's New Groove	54	Cannon Spike	75
Aladdin: Nashir's Revenge	55	Top Gear Hyperbike	76
Megamen Legends 2	56	Zelda: Major's Mask	78

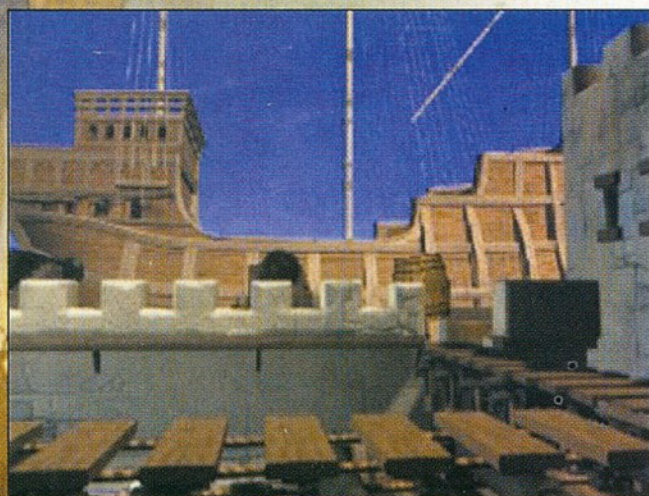
Kitört az aranyláz! Vagy ez még csak hőemelkedés...?

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO



Playstation

Típus	Kaland
Kiadó	UbiSoft
	www.roadtoeldorado.com
Fejlesztő	Revolution + Dreamworks
Megjelenés	2000. december 28.



▲ Ez itt az Újvilág! Tessék kiszállni!



▲ Nem térkép e táj...
vagy mégis?

Nagyjából az Oroszlánkirály és az Aladdin óta roppant népszerűek a mozikban az egész estés rajzfilmek. A gondolatmenet egyszerű: a gyerkőcöt az előzetes reklámokkal sokkal könnyebb megejtetni, mint anyut-apat, akik viszont egyedül mégsem engedhetik el a moziba az ivadékokat. Így máris minimálisan három mozijegyet adtunk el egy helyett, és ha egy ravasz árukapcsolással videojátékot is csinálunk a történetből, az máris egy újabb tuti üzlet – nem is beszélve a plüssbabákról, poszterekről, matricákról, óvszerekről stb. Se szeri, se száma az utóbbi években az ilyen recept alapján készült bestsellereknek, és egy ilyesfajta aranybányát sejtett a Spielberg-féle Dreamworks is a Road to El Doradóban, de valahogy ezt az aranyat ugyanúgy nem sikerült megtalálniuk, mint a nevezett várost a spanyol konkvisztádoroknak pár évszázada: a film éppen csak visszahozta azt a 90 milliócskát, amibe a készítése került... Efölött érzett lányos zavarában a Dreamworks a francia-kanadai Ubi Softnak adta a videojáték-átírat készítési jogát. Mivel ez a kiadó bábáskodik a konkurens Disney filmjeinek játékverziói felett is, a siker biztosnak tűnt. Igen ám, csak hogy a film premierjére csak a Gameboy Color-változatot sikerült elkészíteni a fejlesztőknek.

A PlayStation-változattal addig-addig folyt a szerencsétlenkedés, míg a karácsonyi nagy bevásárlóőrületet is sikerült lekésni a megjelenéssel, és végül csak az évezred utolsó napjaiban került a boltok polcra a játék. Az ilyesmit hívják a játékpiacon baljós előjeleknek...

A rajzfilmek játékatírtai általában az ugribugri platformkategória képviselői szoktak lenni. Na ehhez képest az El Dorado felé vezető úton egy konzolon merőben szokatlan, klasszikus, békebeli kalandjátékot fogunk játszani, mindenféle akció,



▲ A két jómadár

lövöldözés, gamepad-amortizálás és egyéb pörgések nélkül. Ha ez mind nem lesz, akkor mi lesz helyette? – vetődik fel a kérdés. Hát, lesz egy könnyed kalandsztorink, két lökött főszereplőnk, akik folyamatosan a legnagyobb kulinárszba másznak bele, lesz vidámság, móka, kacagás, meg minden, ami a moziban is volt (csak popcorn nem, de ez legyen a legnagyobb probléma!). A sztori szerint az 1500-as években járunk, amikor is a világ összes gazembere és szerencsevadásza a nemrég felfedezett Újvilág felé kacsingat, hogy ott alkalmassint kiirtsa az útjába akadó indián civilizációkat, viszont ezáltal mesésen meggazdagodjon. Ez a valóságban nagyjából annyira volt vicces, mint egy adag mustárgáz a verduni csatában, de a hollywoodi álmogyárosoknak persze sikerült ebből is egy szirupos édiédi sztorit faragni, Elton John énekel (persze esetenként ez is van olyan hatással az emberre, mint a mustárgáz), mindenki vidám, satöbbi, satöbbi. Hőseink, Tulio és Miguel két piti bűnöző, akiket momentán éppen körözik Spanyolországban, és úgy gondolják, hogy sürgős lelépni valójuk van a hatóság elől. Mindeközben sikerül kockán nyerniük egy térképet az El Dorado, a legendás Aranyváros felé vezető útról, majd némi kavarást után potyautasként felkerülnek az Amerikába induló Cortez egyik hajójára. A bűvőhelyül szolgáló hordókra aztán véletlenül rápakolódik pár száz kiló rakomány, így hőseinknek némi sejtelmük támad arról, hogyan is fogja érezni magát Pizcos Fred a Honolulu Star rakterében 400 év múlva, Fülig Jimmy hathatós

köreműködése által... Később aztán újabb bonyodalmakba sikerül keveredniük, a bennszülöttek véletlenül összekeverik őket holmi istenségekkel, aztán bejön a képbe a NŐ is, egy kacér kreol szépség képében. Végül aztán nagy meglepetésre megtalálják El Doradót, de mivel közben jófiúk lettek, nem fosztják ki az aranyvárost, mi több, a majákat, inkákat, aztékokat sem mészárolják le, mert akkor korhatáros lenne a film, a játék, az egyéb merchandising cuccokról nem is beszélve.

Az El Doradót készítő csapat PC-n olyan játékokkal lett híres, mint a Broken Sword kétrészes a munkaminimumra való törekvés dicséretes elve alapján igen



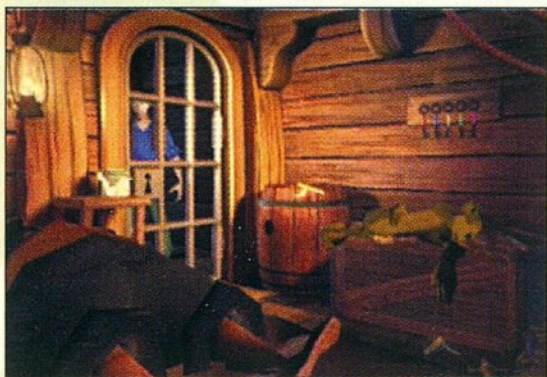
sok elemet emeltek át a játékba az említett kalandklasszikusokból. Az irányítást és a játékmenetet persze jelentősen leegyszerűsítették a PSX kontrollerére és a várható vásárlótáborra vetett gyors pillantások után. A kezelés tehát pofonegyszerű, hőseink tudnak menni, futni, lopkodni, és használni, utóbbi alkalmazandó tárgyfelvételre, ajtónyitásra, beszélgetésre, meg minden egyéb, ami csak az eszünkbe jut. Miguel és Tulio közül egyszerre mindig csak az egyiket irányítjuk, a passzív karakter hűséges kiskutyaként követi az aktívát. Kettőjük között – néhány kivételtől eltekintve – bármikor tudunk váltani, így lehet bonyolultabb és összetettebb feladványokat is megoldani. Na nem kell megijedni még így is elég light kalandjáték marad a cucc, leggyakrabban a véletlenül éppen fél perce felvett tárgyat kell használnunk, és működik a nagyszerű brute force módszer is, azaz meghalni nem lehet, tehát ha elakadtunk, csak beszéljünk mindenkivel, és használjunk minden tárgyat mindenhol. Esetünkben még az említett mindenhol fogalmát is eléggé leszűkítették a várhatóan ifjanc korú játékosok kedvéért: képernyőnként átlag egy aktiválható tárgy vagy szereplő van, az is rendőrszínákat megszégyenítő módon villog, ha közel megyünk hozzá. Mindehhez a játék még bosszantóan lineáris is, kizárólag egy útvonalon haladhatunk a végkifejtés felé, derék hőseink minden más

próbálkozást egyöntetűen visszautasítanak, még akkor is, ha az teljesen logikus lenne. Ez persze a műfajnak régi általános rákfeneje, és senki sem várta, hogy majd pont itt találunk rá gyógyírt, de akkor is idegesítő.

Kivitelezés terén elég vegyes az összkép. A kézzel megrajzolt hátterek gyönyörűek, az előttük mozgó 3D-ben modellezett figurák, bár igen-igen darabosak, de jellegzetesek, felismerhetők. A mozgásuk viszont némileg a paralimpiai játékok versenyzőit juttatja az ember eszébe, pedig manapság már egész olcsón lehet motion capture-t bérelni... Ezen persze hamar túlteszi magát az ember, elvégre rajzfilmvilágról van szó, ott meg nem a realisztikus mozgás a legfontosabb. Annál nagyobb gond, hogy az egész környezet kong az ürességtől, sehol egy kósza animáló terep elem, hangulatkeltő NPC vagy ilyesmi. A játék egyes fejezeteit összekötő mozik viszont egyenesen fantasztikusak (naná, tele vannak az eredeti filmből átvett részletekkel), ha olyan jól nem is néznek ki, mint a film a Corvin harmincméteres vásznán, egy rossz szavunk nem lehet rájuk. A hangoknál hasonló a kép (hah, minő jól fejlett képzavar!), a szinkronszínészek profi munkát végeztek (jó sok a duma, de nyugi, van feliratozás!), a háttérzajok átlagosak, de aláfestő zene a játék közben nagyon kevés van, és az is felejthető.

Mindent összevetve a játék érdekes színfolt a PlayStation-palettán, a műfajból adódó megvalósítási nehézségek nagy részét ugyanis túltették magukat a fejlesztők, és egy könnyed (talán kicsit túlságosan is könnyű), szórakoztatójátékot alkottak, ami rövidebb-hosszabb időre valószínűleg el fogja nyerni mindenki tetszését. Elsősorban persze a mozifilm által is megcélzott junior korosztályt.

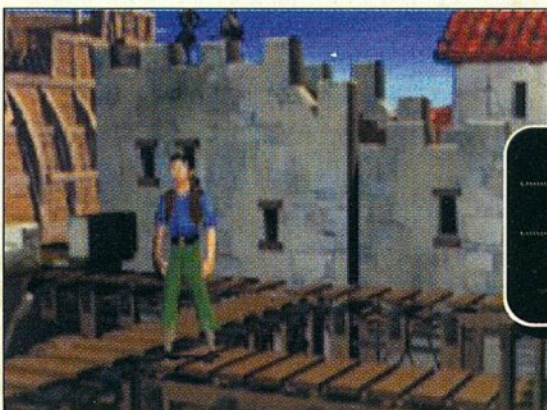
Schwachta Szókratész



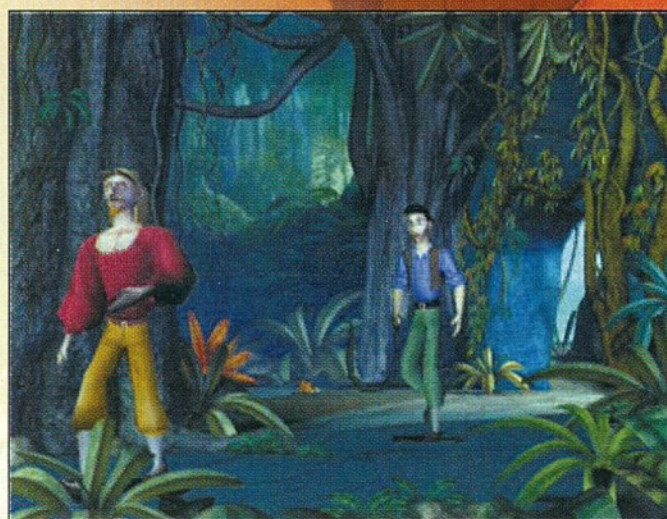
▲ Ki aludt az ágyamban?



▲ Néha komoly kockázatokat is vállalunk



▲ Komoly válaszut elé érkeztem



▲ Üdítő erdei séta

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy kalandjáték PlayStationön, mindenféle harc és akciózás nélkül: halva született ötletnek tűnik. Az El Dorado mégis egy igen szórakoztató darab lett, köszönhetően a filmből kölcsönzött hamisítatlan kalandtörténetnek, a jól kitalált szereplőknek, és ez egész játékot átszövő humornak. Nem túl pörgős, az igaz, de unatkozni biztos nem fogunk közben. Akinek a film bejött, annak ez is kötelező olvasmány, akinek nem, az is megpróbálkozhat vele: könnyű sikerélmény látványos csomagolásban. Nem csak 14 éven aluliaknak!

POZITÍVUM

- jó sztori és hangulat
- elsőrangú humor

NEGATÍVUM

- túl könnyű és lineáris
- Apróbb bökkenők a grafika és a hang terén

GRAFIKA 85 %

HANG 75 %

ÉRTÉK 80 %

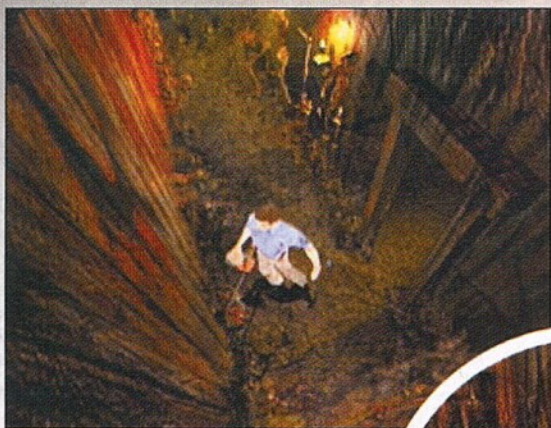


„Gonoszkodom, tehát vagyok”

EVIL DEAD



▲ Szabad egy táncra?



▲ Én és a málnás Black & Decker...

Mit tehet a fejlesztő, ha momentán zéró ötlete van a következő játékának témájával kapcsolatban? Legegyszerűbb megoldás, ha körülnéz a filmlicencek között, és közülük választ témának valót. Hogy, hogy nem a fejlesztők rátaláltak az – a nem igazán mostanság vetített – Evil Dead filmekre, és nyomban nekifogtak a játék készítésének. Félreértés ne essék, semmi gond nincs Sam Raimi filmjeivel, sőt a maguk nemében igen jól sikerültek, és az idők folyamán kultuszfilmekké váltak, rendes rajongótáboruk van, akik közül – gondolom – sokan várták a játékverzió megjelenését. A trilógia részeiben egy Ash nevezetű arc a főhős, akinek a Necronomicon Ex Mortis (A holtak könyve) nevű, emberi húsba csomagolt, embervérrel írt démonikus könyvvel folytatott, téren és időn átnyúló küzdelmét követhetjük nyomon. Ash e küzdelemben elveszti az egyik kezét, valamint néhány barátját – tulajdonképpen jobban fognak mellőle a pozitív mellékszereplők,



▲ Ennyit ittam volna?

mint az acid bulikon az ásványvíz –, s a gonoszt pusztító „hőssé” válik. Ash azonban nem esik kétségbe: mikor le kell vágnia az egyik – a Gonosz által megszállt – kezét (mielőtt ez fordítva történne meg), elvesztett végtagját láncfűrészszel (!) pótolja, shotgunt ragad, és megpróbálja visszarugdosni a dögöket oda, ahonnan jöttek. A film harmadik részének végére úgy nézett ki, hogy nagyjából sikerült is ezt a célját elérnie. A játék készítői úgy gondolták, hogy ezt így békén is hagyják, nem a filmekből készítik játékot, hanem a film folytatásaként. Jó ötlet? Meglátjuk...

Tehát Ash visszakerült a saját idejébe, visszakapta a régi munkáját, sőt egy komoly barátnő is feltűnik a láthatáron.

Ám a Necronomicon nem hagyja annyiban a dolgot, és hősünk megint csak ott találja magát az erdei faházban, ahol minden elkezdődött. A gonosz beindul, barátnőci elhurcolódik és Ashnek ismét egyedül kell felvennie a harcot a rémek ellen. Eredeti indítás? Nem különösebben...

A készítőik úgy gondolhatták, hogy ha horror/túlélő témáról van szó és PlayStation a platform, akkor csakis egy Resident Evil jellegű játék lehet a nyerő. Úgyhogy barátkozzunk meg a gondolat-tal, itt majd tárgyakat kell gyűjtögetnünk a különböző megoldandó feladatokhoz, és a lőszerez, benzinnel takarékoskodva szörnyek hegyeit kell lemészárolnunk. Ha így teszünk, nem fogunk csalódni – legalábbis eleinte. Első pillantásra minden rendben levőnek tűnik. A helyszínek megfelelően sejtelmesek és borzongatóak, a grafikusok beleadtak apait-anyait, hogy hozzák a hangulatot, a hanghatásokért és a zenékért felelős stáb úgy-

szintén. Ám mikor elkezdünk játszani, ez a hangulat igen gyorsan elillan, és ott találjuk magunkat egy olyan játékban, ami még Resident Evil-klónnak is meglehetősen gyenge. A feladványok megoldása helyett inkább az akción, a harcon van a hangsúly. Ez pedig elég nagy gáz, mert a játék harcrendszere – khm – nem a legtükételesebb. Hősünk mindkét „kezeben” foghat egy-egy fegyvert – mondjuk az egyik fegyver fixálódik egy láncfűrészben –, és azokat akár egyszerre is bírja használni. Ezt viszont meglehetősen szánivalóan teszi, jó sok cséphadarásba kerül még a leggyíkabb dögök eliminálása is, annak ellenére, hogy mondjuk egy láncfűrész és egy balta alkalmazásáról van szó. Aki azt gondolja, hogy seba, majd löfegyverrel végez mindenkivel, az téved. Az sem lesz olyan egyszerű, mert a pisztoly gagyi, és a shotgun se egy nagy durranás. Hogyha mégis sikerül eltalálnunk egy dögöt, akkor sem lehet tartós az örömünk, mert a monszta lehet, hogy csak eltűnt kicsit kifújni magát, és ahogy hátat fordítunk, már jön is vissza. Néha nem is érdemes leállni velük vacakolni, inkább elrohannunk mellettük – már ha tudunk, mert ez cseppet sem biztos, ugyanis Ash ilyenkor aztán hajlamos egy pitypangban is elakadni. Igazán vicces akkor lesz a dolog, amikor egyszerre több lénnel kell harcolnunk, ugyanis mi maximum egyet tudunk támadni, ők viszont ahányan vannak, annyian ütnek egyszerre. A hab a tortán az, amikor a harcban sikerül úgy mozdulnunk, hogy megváltozik a kameranézet, ekkor aztán végképp szinte lehetetlenné válik a célzás. Ha mindehhez hozzávesszük azt is, hogy vannak olyan helyszínek, ahol többször is meg kell fordulnunk és ezeken a helyeken újatermelődnek a szörnyek... hát inkább nem is folytatom a gondolatmenetet. Amikor éppen nem mészárosot kell ját-



▲ Nem egy kellemes meglepetés



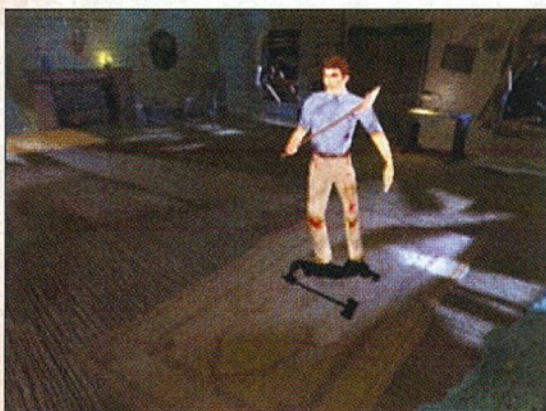
Playstation

Típus	Akción
Kiadó	THQ
Fejlesztő	Heavy Iron Studios
Megjelenés	2000. december 15. (NTSC/PAL)
www.evildeadgame.com	

szanunk, akkor tárgyakat kell begyűjtünk, és rohángálni, hogy a rendeltetési helyükre szállítsuk őket, illetve a tárgymenüben vacakoljunk velük. Az egészet Bruce Campbell (Asht játszsza a filmekben, a játékban pedig az ő hangján szól meg hősünk) szövegelése teszi néha kicsit kevésbé sivárrá, már-már majdnem fogyaszthatóvá. A zenével is minden rendben van – nemhiába, magyar zenekart kértek fel a zenék felvételéhez. Nem is a zene az oka annak, hogy a játék hangulata fényévekkel marad el a filmektől. A problémát leginkább a játékmenet és az irányítás környékén találjuk. Az, hogy szörnyek szünni nem akaró hadát kell agyonhantelnünk a játék folyamán egy ótvar harcrendszerrel, nem kifejezetten a szórakozás legcsiszoltabb formája. Maga a harc a gombok minél gyorsabban, minél többszöri megnyomásává degradálódott, nyoma sincs

benne a jobban sikerült RE klónokban megtalálható könnyítéseknek, mint a 180 fokos fordulás egy gombnyomásra, vagy az automatikus célkiválasztó gomb. Ennek következtében a harcok egyszerű adok-kapok rendszerben folynak, minden taktikázást lehetetlenné téve, és csak remélhetjük, hogy mi kapunk kevesebb ütletet. A fejlesztők is láthatták, hogy ez így gázos lesz, és megpróbáltak úgy segíteni a dolgon, hogy a leölt ellenek után szinte mindig marad egy kis gyógyítás, az elkerülhetetlen sérülést orvosolandó. Milyen korszakalkotó ötlet... Az állandó küzdelem monotonitását kéne megtörnie a tárgyak megfelelő helyen történő használatával megvalósított kisebb logikai feladatoknak, de ezek sem sikerültek olyan színvonalasra, hogy meg tudnák törni a játék unalmasságát. A második CD környékén – ha valaki elküzdte magát odáig – a dolog kezd kicsit érdekesebbé, ötletesebbé válni, de semmi eget rengetőre ne számítsunk, minden poén (a szörnyek meglepetésből támadnak, tettetik csak a halálukat stb.), amivel találkozunk el lett már sütvé máshol, nem tartogat nagy meglepetéseket. Az sem meglepő, hogy egy-egy részt a játékban egy főellenség legyőzésével zárhatunk le, ennél a stílusnál ez szinte kötelező. Az egyik főellennél hangzik el az egyik legjobb duma, amit játékban hallani lehet – A nagy fa szörnyénél: „Yo, treebitch. Let's go.” – már csak ezért is majdnem érdemes játszani a játékkal, mert más különösebb pozitívumot nem nagyon lelhetünk benne. Kiábrándító? Elégge...

Draco



▲ Szétbaltázom a fejét annak, aki megint rálép sáros lábbal a szőnyegre



▲ Axe testápoló...



▲ Még mindig nem táncolok!

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Silent Hill	–	–
Resident Evil 3. Nemesis	–	–
Evil Dead	–	–



▲ A lakberendező nem állt a helyzet magaslátán



▲ Többet ésszel, mint láncfűrészszel

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha másra nem is, negatív példának nagyon jó ez a játék. Vesszünk egy filmlicenct, koppintunk egy játéktílust és kész is a „nagy mű”. Hogy a játék ócska, ötlettelen és unalmas, az nem zavart senkit? Csak remélhetjük, hogyha még egyszer az Evil Dead filmekből készítenek játékot, azt nem szűrik el ennyire.

POZITÍVUM

- A főszereplő dumája
- A zene megfelelő hangulatot kölcsönöz a játéknak

NEGATÍVUM

- Minden más

GRAFIKA 65 %

HANG 95 %

ÉRTÉK 59 %



Harcosok klubja

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

és szörnyek tucatjain, s nem számíthatunk másra, csak ügyességünkre és a felszedhető fegyverekre/varázslatokra. Ez az erős „funktionalitás” végigkíséri a programot, semmi extra, amely esetleg megzavarhatná, gondolkodóba ejtené a játékost, sőt még

Azoknak, akik nemcsak PSX-en, hanem számítógépen is játszanak, ismerős lehet a Might&Magic világa. Ez egy igen kidolgozott háttérrel rendelkező világ, amely sok szerep- és szerep-stratégiai játék helyszínét adta. Várható volt, hogy előbb-utóbb a PlayStation-piacon is megjelenik néhány olyan program, amely itt játszódik, az örömben sajnos azonban ürmös is vegyül: bár a Warriors of M&M már a második a sorban, de a stílus és a kivitelezés nemigen változott az első, a Crusaders of M&M óta. Ugyanolyan, üsd-vágd-szedj-össze-mindent típusú, látványos, de nem igazán tartalmas próbálkozásról van szó. A hivatalos hírek szerint ez a játék egyébként már egy „negyedik generációs” motorral rendelkezik, amely lehet, hogy szebb, de a játékmenetre ez nem igazán volt hatással. Az intrót végignévezve, már sejtethető a feladatunk: egymagunkban kell végigküzdenünk magunkat a pályák

nehézségi szint sem választható.

Stílusát tekintve a Warriors of M&M harmadik személy nézetű kategóriába sorolható.

Alleron a főszereplő, kinek bőrébe bújva át kell verekednünk magunkat őselensége, Daria seregein, hogy végül őt magát tanítsuk jómodorra. Eme feladatunk végrehajtása nem okoz különösebb fejtörést, hiszen az esetek 99%-ában annyi a dolgunk, hogy megtaláljuk a helyes utat, s közben lecsapjuk a szembejövő, életellenes tervek szövegető lényeket. Nagyszabású, világmegmentő tervünket persze egy szál ököllel hogyan is vihetnénk véghez? A játékban folyamatosan szerezhethetjük meg az egyre táposabb fegyvereket és varázslatokat, melyek mind hathatósabban segítenek az egyre nagyobb lények hatástalanításában. Főhősünk elsősorban a közelharcot preferálja, a mágia alkalmazása – a kezdeti időkben főleg – nem igazán hatásos. Ez köszönhető egyrészt a

manafogyasztás mértékének, másrészt az irányításnak. Mire sikerülne beállni a helyes irányba, hogy pusztító csapást mérjünk a célpontra, a



▲ Előre az ismeretlenbe! Akarom mondani a mentési ponthoz

hullajelölt képes odajönni, és pofán vágni a lelkes mágiahasználót. Egyszerűbb pusztán agyonverni a lényeket – gyorsabb és gazdaságosabb megoldás. Sajnos ez a fegyverhasználat nem valami látványos harcművészeti bemutató: ha egyszer nyomunk rá az ütégombra, vág egyet, ha többször, a fickó levág egy hármaskombót – ennyi. Ezáltal a csaták általában az örült gombnyomkodás jegyében telnek el.

A lények eliminálása két ok miatt is szükséges. Mivel ez nem holmi buta akciójáték, hanem „szerepjáték” is egyben, először is az elpusztított egyedek után tapasztalati pontot kapunk, melyek elérve egy adott értéket, hősünk szintet lép. Ekkor nő az életerejé és a mana mennyisége is. Másodszor: a lekasabolt delikvensnek csak halálukkor dobják el a továbbjutáshoz, illetve a ládák kinyitásához szükséges kulcsokat/gömböket/gyémántokat. Ergo, ha tetszik, ha nem, mindenkit le kell verni. Sok esetben találhatunk furcsa, lapos oszlopokat, melyek, míg épek, folyamatosan újratermelik a lényeket. Sikeres lerombolásuk után már csak a megmaradt populáció állhat továbbjutásunk útjába.

Ha már az ellenfeleknél tartunk, hát, elsősorban inkább a mennyiségük, mint a taktikájuk okoz fejtörést. Amint meglátnak, rohannak felénk, és ütnek, ahol érnek. Ha valami véletlen folytán sikerülne meglepnünk őket, és sikerül is becézni valami varázslattal, megkönnyíthetjük a dolgunkat. A pályák bizonyos részein találkozhatunk főellenfélszerű lényekkel is. Ők sokkal erősebbek és keményebb diók, mint a többi ágyútöltelék, azonban az agymunkájuk nekik is ugyanolyan csapnivaló, mint a játékban található összes teremtménynek.

Irányítás. Az ilyen típusú játékok igen



▲ Most aztán dühös vagyok!



▲ Azóta sem lettem nyugisabb!

Playstation

Típus	Akción
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2000. november (NTSC)

fontos és központi szerepet betöltő része a jó kezelhetőség. Az irányítással még nem is lenne nagy gond, hiszen a „directional” irányvonalat követi – azaz, amerre nyomom a joyt, arra megy. Többé-kevésbé használhatóra sikerült, kivéve, amikor pontosan kellene ráállni egy célpontra, hogy messziről tudjuk levadászni. Valami hihetetlenül érzékenyen reagál a program, lehetetlen gyorsan, pontosan célozni. Aztán ott van a kame-rakezelés. Lassan követi a karaktert, és a legtöbbször használhatatlan szögből „közvetít”. Az R2/L2 gombokkal lehet ugyan korrigálni, de miért nekem kell folyamatosan utána állítani?! Ráadásul hiányzik a szabad, saját szemszögű nézelődés lehetősége is. Ez a két hiányosság igen körülményessé teszi a játék kezelését, s fokozottan igaz ez azokra a részekre, ahol különféle platformokon kell ugrálnunk. Hősrünk képes még bizonyos helyeken felmászni is, de ennek animációját inkább nem értékelném – egyszerűen borzalmas.

Pár szó még a található és felszedhető dolgokról. A fegyvereken kívül élet- és manafeltöltő italokat találhatunk, valamint a továbbjutást segítő

cuccokat. A pályák bizonyos részeit ajtók, rácsok zárják le, melyek kinyitásához a megfelelő számú gömb/gyémánt kell. Ezeket ládákban, lényekben és titkos helyeken lelhetjük meg. A ládák kulcsokkal nyílnak, melyek lelőhelyei szintén a fent említett dolgok. Bonyolult, ugye...:)

Hogy pontosan mit takar a „negyedik generációs motor”, arra nem sikerült rájönnöm, de szerintem ez a „már megint nem csináltunk semmit, de legalább jól hangzik” elv kivetítése. Semmi olyan extra effektet nem láttam, ami miatt ez a hangzatos szlogen indokolt lett volna. A főszereplőn kívül semmi sincs rendesen kidolgozva. A lények darabosak, kevés poligonból állnak, a környezet pedig unalmas, sablonos és egyáltalán nem változatos. A varázslatok fényjelenségei kellemesek ugyan, de ettől sem esik hanyatt senki. Ha már primitív a játékmenet, miért nem lehet legalább a látvánnyal levenni a játékost a lábáról?! Sajnos nemcsak a pályatervező, hanem a hangokkal foglalkozó csoport sem volt kreativitása csúcspontján.

Az egész audio-rész elcsé-pelt témákat vonultat fel.

Kevés, és ami van, az is lapos, semmi hangulat-remtő hatása nincs. Szerencsére a zenével kapcsolatban nem kell sokat mondanom, lévén, hogy szinte nem is létezik. Néha-néha valami zúgás, háttérzaj előkerül, de ez minden. De legalább nincs elrontva... :)

Ez a játék sem lett sokkal több, mint az előző számban ismertetett „Gauntlet Legends”, maximum a látványbeli kidolgozottsága jobb. Menni, minden szembejövőt lecsapni, s összeszedni, amit halálutójukkor eldobnak – ez az össz feladatunk. Szépnek ugyan szép, de ez mit sem ér, ha a versenytársak még adnak is valamit a szépség mellett. Nem tudom, ki határozza meg, milyen programokat ad ki a 3DO, de az ilyen tizenkettő egy tucat, futószalagon gyártott programokra kár lefoglalni a fejlesztőgárdát, akik helyette inkább valami valóban játéknak nevezhető alkotáson is dolgozhatnak. Mindemellett a kisebb gyerekek biztosan szeretni fogják, hiszen gyorsan sikerélményhez juthatnak, van benne mágia és szörnyek tucatjai, és még a szülőket sem kell macerálniuk a továbbjutás mikéntjét tudakolva...



▲ A ménkű csapjon a kigyójába!



▲ Párosan szép az élet



▲ Csápolj, haver!

ÖSSZEFOGLALÓ

Bár a 3DO számítógépes szekciója nagy hangsúlyt fektet a Might&Magic világában játszódó szerep- és stratégiai játékokra, addig a PSX-tulajdonok csak az üsd-vágd programok jutnak. Hogy ennek mi az oka, azt nem tudom, de véleményem szerint ilyen programokkal nem is fog nagy rajongótábort szerezni. Nem rossz a játék, de csak a könnyed szórakozást igénylőknek, valamint a fiatalabb korosztálynak okoz örömet, hiszen lineáris vonalvezetésével nem nagy kihívást jelent. Változatos, tisztes munka, de felejtethető. Egyszer végigjátszható, de semmi nyomot nem hagy az ember lelkében.

POZITÍVUM

- Fejlődő karakter
- Változatos fegyver- és mágiaarszenál
- Nem igazán terheli meg az agysejteket

NEGATÍVUM

- Gyorsan megunható, semmi szellemi kihívás nincs benne
- Kissé fantáziátlan és sivár a környezet
- A nehézséget az ellenfelek száma, és nem a játékmenet jelenti

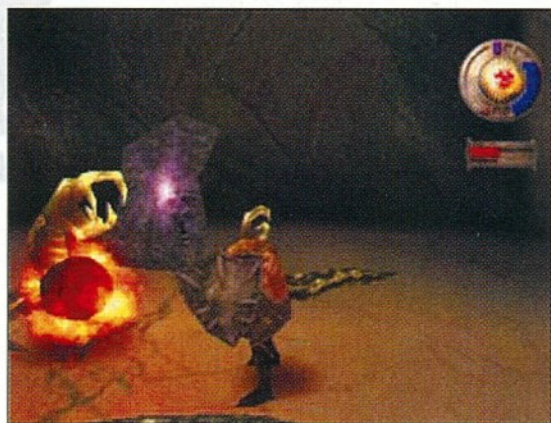
GRAFIKA 71 %

HANG 75 %

ÉRTÉK 79 %



▲ Csak lekaszabolom a békákat, és már indulok is



▲ Valami mintha megfeküdte volna a gyomrodat...

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu



THE GRINCH

Grincskereső kisködmön



▲ Jobb vagyok, mint Spiderman!

A Konami az Universal Studiosszal karöltve úgy döntött, a Grincs is bevonul a PSX "történelmébe" a Múmia mellé. Nyilvánvaló, hogy a világszerte sikert aratott filmből elkészítették a játékot különböző platformokra. Díjazom, hogy a mostanság dúló trenddel ellentétben az Universal nem a filmből ollózta össze a videókat, bár talán jobb lett volna. A bevezető képsorok kiábrándítóak, a játék maga viszont már nem annyira, sőt!

Egy távoli helyen, egy olyan földön, ahol a csodákat az emberek nem fogadják hitetlenkedve, boldogan várják a karácsonyt. Nem messze tőlük, a hófedte havasok tetején, főhősünk, Grincs azon töri a fejét, hogy lophaná el tőlük és tehetné tönkre a Who-k várva várt év végi ünnepét. A program egy egyszerű 3D-s mázskálós játék, ahol a látottakkal azonos módon mindent el kell követnünk,

hogy emlékeztessé tegyük WhoVille lakóinak ez évi karácsonyát. Szavunk nem lehet, hiszen Grincs mellett "vér-

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Croc 2.	—	—
Spyro: Year of the Dragon	00/01	81%
Grincs		

ebének", Maxnak bőrébe is belebújhatunk a hecc kedvéért. Sajnos Grincs kidolgozása nem sikerült a legtokéletesebbre, mozgását pedig leginkább egy levelibéka és az emberszabású majom modellezése alapján alkothatták meg. Mozgáskultúrája is igen szegényesre sikerült, de mit várhatnánk attól, aki így néz ki?! A grafika talán átlagosnak mondható, kicsit több odafigyeléssel nagyobb dolgokat hozhattak volna ki a játékból. Az mindenesetre tény, hogy nem használták ki a PlayStation által nyújtott lehetőségeket. Az irányítással meggyűlhet a bajunk, és a kamerakezelést sem sikerült tökélyre fejleszteni. Néha másodpercekkel kell várunk, hogy a nézet hozzánk igazodjon, ha egyáltalán nem magunknak kell e nemis feladatot elvégeznünk. A történet a következő helyszíneken játszódik: WhoVille, WhoForest, WhoDump és WhoLake. Mint már említettem, a küldetéseket vagy Grincssel, vagy Maxxal hajthatjuk végre. Maxként elláthatjuk a "kifutófiú" teendőket, valamint felderítőként is bevethetjük magunkat. Bepré-

selődhetünk olyan helyekre, melyek túl szűkek Grincs számára, megszerezhetünk kulcsokat, gyűjthetünk dobozokat és tojásokat. Maxként a kobakunkon kívül egyéb harci eszközzel nem vagyunk felszerelve – azzal is csak a dobozokat rombolhatjuk szét. Grincsként viszont már dúskálunk a jóban: a kezdeti rossz lehetőségünkön – ugye-ugye mire jó, ha az ember nem használja a fogkefét – amivel lehervaszthatjuk az emberek ajkáról a mosolyt, fenyőfákat tehetünk tönkre, és hátsó felünkön kívül (dobozok szétlapítására kitűnően alkalmas) a későbbiekben 6 csoda-fegyvert vethetünk be, de csak miután megszereztünk tervrajzukat, és laborunkban legyártottuk őket. Jó hír: nagyon ötletes kis eszközök, rossz hír: a rajzok némelyike lehetetlen helyen van elrejtve, néhányukra csak a vak szeren-

cse segít rábukkanni, és az összekombináláshoz is kell némi fantázia. Hogy értsük egymást: nem elég összeszedni a terveket, és kiadni a legyártás parancsot, a kettő között ki kell okoskodnunk, hogy nézhet ki a "dolog" és a rajzokat hogy illesszük egymáshoz. Ezek az eszközök a következők: tojásgépfegyver, enyvpuska, kétcsővű látcső, polipkarok, Grincs-kopter, tengeralattjáró, és tojásmeghajtásos rakéta – melynek használatával a magasabban elhelyezkedő párkányokat érhetjük el.

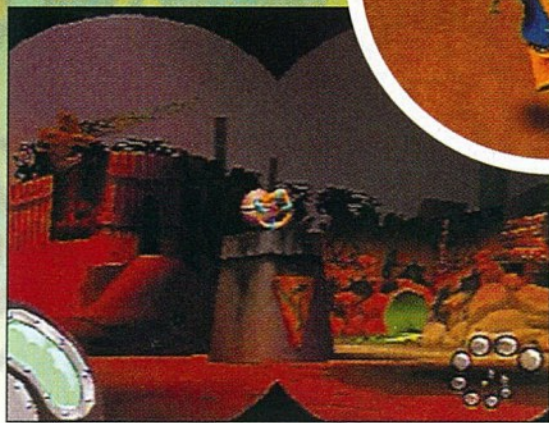
A játék a maga négy pályájával első ránézésre nem tűnik hosszúnak, néhány óra elteltével viszont még mindig csak arról bizonyosodhatunk meg, hogy messze az a 100 százalék. Pláne, ha hozzáteszem, hogy még 4 bónusz pálya is megnyílik előttünk, de erről majd később. A négy pályán több tucat küldetéssel kell megbirkóznunk, melyen nem mérülnek ki az ajándékok palacsintává lapításával, a hőemberek földbe tiprásával. Igaz, időnk nagy részét mégis "dobozolással" töltjük – összesen 3000 darab van belőle –, sikerült minden szintre fejtörő és ötletes feladatokat csempepszni. Rengeteg érdekes feladat teljesítése vár ránk. Néhány küldetés



▲ Kiskarácsony, nagykarácsony... hát ennek kampó!

Playstation

Típus	Logikai/ügyességi
Kiadó	Konami of America
	www.konami.com
Fejlesztő	Universal Interactive Studio
Megjelenés	2000. november 7. (PAL/NTSC)



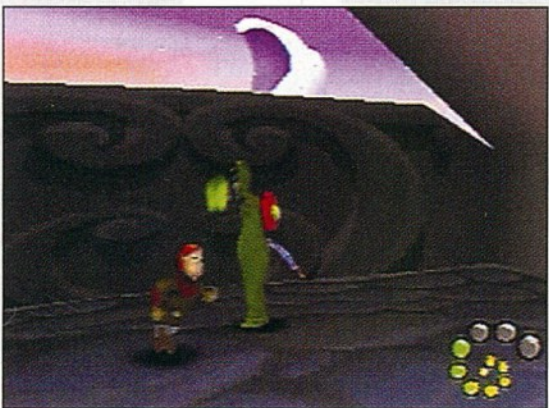
▲ Enyvpuska, mi történik használat után? A reklám után megtudhatjuk...

(a teljesség igénye nélkül) helyszínek szerint:

WhoVille: kiélhetjük festői hajlamainkat; a polgármester városszerzte megtalálható plakátját kell átfestelnünk, és ha ez nem elég, kömegművelői hajlamunkat is kiélhetjük, ugyanis formás primadonnát kell faragnunk egész alakos szobrából, melyet a városházán találunk. Első lépésben kapcsoljuk ki a riasztót, majd a szemközti szobában talált kalapáccsal átalakíthatjuk a szobrot. A legnehezebb feladat talán az óra előreállítása. Ehhez először meg kell szerezni a rakétát, besettenkedni az ór mellett a házba. Három szinten kell megfelelő helyzetbe fordíthatnunk a fogaskerekeket, majd egy jól irányzott fejbe vágással elintézni a toronyt.

WhoForest: a karácsonyfák ellen kellemes leheletünket vethetjük be, míg a leölt és felkapott méhkasokat kéretik a házak kéményébe juttatni. Ha kész vagyunk mind a tízzel, a házakból távozó lakók után miénk a pálya.

WhoDump: a madaraktól megszerzett pizzaszeletekkel csillapíthatjuk éhségünket, míg a robotokat kőszállítás közben célozzuk meg nitrolövedékekkel. A piros folyosó mögött vájatok vannak a földben. Fölötte farámpák, melyeket néhány jól irányzott lövéssel a földre teríthetünk,



▲ A magyar fogorvosok egyesületének ajánlásával

majd e között 10 patkányt kell a polgármester házába terelgetni. Legegyszerűbb, ha átmegyünk Maxba, a patkányok ugyanis – érthetetlen módon – jönnek az ugatás után. A megfelelő pillanatban Grinccsel a konnektorokba zavarhatjuk őket.

WhoLake: a kampó megszerzése mellett, melyet némi biznisz után a kalóztól szerezhethetünk meg, leányálomnak tűnik a kenek megfúrása és igazi diákcsínynek a kiterített nadrágok kilyukasztása.

A pályákon nem minden esetben tudjuk végrehajtani első nekifutásra a feladatokat, hiszen vannak olyan követelmények, melyek teljesítésére csak később – bizonyos eszközök megszerzésével – nyílik lehetőség.

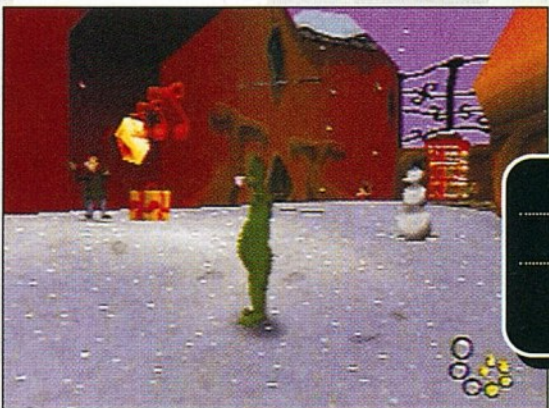
A bónusz pályák bemutatására külön nem térnék ki, aranyos, ötletes kis feladatok. Az utolsó ajtó mögött egy szán lapul, melynek beüzemeléséhez néhány alkatrészt még be kell szerezni. Miután mindez megtörtént, nincs más hátra: vessük magunkat Télapó után, kapkodjunk össze tíz elszórt dobozát, majd rakjuk fel az i-re a pontot, s tréfáljuk tele tízszer szegény öreget, ki ezután a hóban landol, huncutul kalimpálva lábával.

Ezután bejátszás következik, a völgyből énekszót hoz felénk a szél, szívünkhez kapunk – és rádöbbenünk, ennyire nem lehetünk gonoszak. Szánra pattanva szétszórjuk az elcsent ajándékokat, és mi is beállunk a kórusba énekelni...

Ennyit a befejezésekről. Ajánlom mindenkinek, aki szereti az ötletes, fejtörős játékokat.

Anita

(lara42@freemail.hu)



▲ Ejnye-ejnye, anyukád nem tanította, hogy nem dobáljuk a csúnya zöld bácsikat?!



▲ Max, bevetés közben



▲ Csak 18 éven felülieknek!

ÖSSZEFOGLALÓ

Ismét egy játék, melynek eladási mutatóin a film sikere sokat fog lendíteni. Nagyon szórakoztató program és bizony megmozgatja az agykerekeket. A grafikán javíthatnak volna még ezt-azt, de maga a történet és az érdekes küldetések remek kapcsolódást garantálnak.

POZITÍVUM

- rengeteg érdekes feladat sok érdekességgel
- Max a kutya
- sok jó ötlet van benne

NEGATÍVUM

- gyengére sikerült grafika
- néha nagyon nehéz
- idegesítő zene

GRAFIKA 76 %

HANG 69 %

ÉRTÉK 82 %



A föld árnyékos oldala

PERSONA 2
ETERNAL PUNISHMENT

Playstation

Típus	Szerepjáték
Kiadó	Altus
Fejlesztő	Altus
Megjelenés	2000. december 15. (NTSC)



Katsuya Harpe
First I would like to know where you were at the time of the incident...

▲ A nyomozó munkában –
vallatás



Nightmare
Please play with me again
as a gift. I'll give you 6
Trt/Moon card(s)

▲ Ha a kliens elégedett, miénk a kártya



▲ Ő az egyik ellenfelünk. Ki gondolná?!

Szerintem nemcsak én látom így, de mintha a japánok kicsit más szemmel néznék a világot. Ez nemcsak a hozzáállásukon és a gondolkodásmódjukon látszik, hanem az általuk készített szerepjátékokban is. A szokásosnál elvontabb, sötétebb világkép egyáltalán nem ritka eleme a szigetországban született programoknak. Egy ilyen furcsa, alternatív, hetvenes évekhez hasonló környezetben játszódik az Altus legújabb játéka, a Persona 2. is.

A történet főszereplője Maya Amano, egy nevesebb lap újságírója. A hölgy éppen egy sorozatgyilkos után nyomoz, s ez a munka már az elején sem tűnik könnyűnek. A történet előrehaladtával ez az érzés aztán egyre erősödik a játékosban. Hihetetlen, hogy tudnak a japánok ilyen bonyolult, az elején még teljesen zavaros történetet kitalálni, megtervezni és kivitelezni, mindezt úgy, hogy végig logikus és lebilincselő marad a játékmenet. A történet egy városban, egy furcsa, leginkább a hetvenes évek stílusjegyeit magán hordozó világban játszódik, amelyben jelentős szerepet játszanak a horrorelemek és a túlvilági lények, valamint a tudatalatti én is. Hát igen, nem egy kezdők számára készült játékkal állunk szemben. Itt semmi nyoma nincs az idealizált, "minden rendben" világképnek. Minden megtalálható és megtapasztalható, ami a mai életben is szerepel, és a jelenkor embere elképzelni

sem tudná az életét nélkülük (na jó, talán még több is). Ezek után az, hogy a démonok, és egyéb – gonosz és segítőkész – lények is megjelennek és aktív szereplői a történetnek, szinte semmi meglepetést nem okoz.

A történet vonalvezetése sem lineáris. Nagyon sok helyen kell választanunk, illetve válaszolnunk különféle kérdésekre. Ezek között a legtöbbször csak árnyalati különbség van, és nem is látható azonnal a hatás, de mindennek jelentősége van a későbbiekben.

Az információk megszerzése sem követi a tradíciókat. Ezek begyűjtése függ a kérdésekre adott válaszainktól, valamint az úgynevezett "pletykák" is. Nem mindegy, hogy kinél, mire és hogyan kérdezzük rá. Persze a fontosabb információk már pénzbe is kerülnek, s ez is jelentősen befolyásolja, hogyan és kitől jutunk hozzá.

Igen furcsa a harcrendszer és a "mágia" kidolgozása is. Elég sok RPG-t ismerek és játszottam végig, de ez még nekem is szokatlan és kissé nehezebben emészthető volt. A középpontban a tudatalatti áll, amely kapcsolatban áll a Personával. A Persona az egyénben rejtőző "másik én", amely megidézhető, és ekkor fantasztikus, természetfeletti hatalommal ruházta fel az egyént. Természetesen a csaták alatt mind a karakterek, mind a Personák fejlődnek, erősödnek, újabb varázslatokkal és lehetőségekkel gazdagodnak. Az erősebb mágia alkalmazásához azonban már különféle segédeszközök, a különféle kártyák is szükségesek. Ezek megszerzése sem egyszerű feladat: a csatákat ugyanis kétféleképpen lehet lefolytatni. Az első, hogy minél hatékonyabb mágiát alkalmazva leverjük az ellent, ez pénzt és tapasztalati pontot hoz a konyhára. A második, hogy megdumáljuk az utunkba verődött lényeket, akik – amennyiben tettünk nekik a beszélgetés – különféle kártyalapokkal jutalmaznak meg minket. Persze, minél erősebb egy lap, annál nagyobb hatalmú a lény is, ergo, nehezebb

Select a card	
Tarot/Required for summoning Star-type Personas	
Card	Qty.
Death	x 0
Temperance	x 0
Devil	x 6
Tower	x 9
Star	x 0
Moon	x 12
Sun	x 0
Judgment	x 0
World	x 0
Free Tarot	x 0

▲ Fejlődésünk alapelemei, a kártyák



▲ Egy rövid önéletrajz



▲ Ő Igor, a Persona-rajongók vezére

pozitív eredménnyel lefolytatni a csevegést. Minden karakter más-más stílusban próbál meg közös nevezőre jutni az erre hajlandó népséggel.

A kártyákat persze más helyen is beszerezhetjük (pl. Velvet Room), de valamilyen alapanyag ide is mindenképpen szükséges. Ha sikerül összegyűjteni a megfelelő típusú és számú kártyát, segítségével újabb Persona-k idézhetők meg.

Persze nem minden Persona egyforma, nekik is meg vannak az előnyeik/hátrányaik. Mindegyiknek van egy elemi tényezője is (tűz, víz stb.). Nem mindegyiket lehet tehát minden lény ellen alkalmazni. Az, hogy ki ellen mi hatásos, az Analyze parancs segítségével könnyen kideríthető. Minden lény, akiknek már volt szerencsétlenségük csapatunkkal találkozni, bekerül a listába, ahol megtekinthetők a főbb tulajdonságaik, jellemzőik.

Maga a harc alapjaiban körökre osztott, de – amennyiben úgy ítéljük meg – kiadhatunk olyan utasítást is, mely hatására a karakterek folyamatosan ismétlik ugyanazt a cselekvést (támadás, gyógyítás stb.). Ezt a hurkot természetesen bármikor megszakíthatjuk, és adhatunk más parancsot. Az előtérbe a Persona-k és a kártyák kerülnek, de természetesen ugyanúgy megtalálhatók különféle fegyverek, páncélok, tárgyak, ahogy ez el is várható egy ilyen programtól. Az ellenfelekkel való találkozás véletlenszerű – kivéve a főellenfeleket – hasonlóan a Final Fantasy sorozathoz. Ez szerencsére lehetővé teszi a karakterek tápolását, bár a fejlődést nem csak a lecsapott szörnyek száma határozza meg.

Ha a játék nő lenne, aligha indulhatna siker reményében egy szépségversenyen. Az előző rész grafikai motorját használták fel, és ez meg is látszik rajta. Csúnyának ugyan nem nevezhető, de elmarad a mai kor elvárásaitól és színvonalától. Ennek ellenére kidolgozott, minden szereplő, lény egyedi és könnyen felismerhető. A helyszíneket is egy egyéni stílus, hangulat jellemzi, és kellően prezentálja a készítő által elképzelt sötét, bizonytalan, szinte már cyberpunk-szerű világképet. Ebben a stílusban nagyon sok manga/anime film is készült, köztük sok híres alkotással. A szigetországban tehát kedvelt ez a látvány, de az európai embernek kissé szokatlan. A fülünk sincs elkényeztetve, nem fektettek



▲ Mit parancsol? Enni-, inni- vagy lőnivalót?



▲ A város, ahol élünk

nagy hangsúlyt a zene és a hangok kivitelezésére. Effektekkel elsősorban a csaták alatt találkozunk, de nem kell keresgelnünk az állunkat miattuk. A háttérzene már kissé kidolgozottabb, sokféle stílus jegyeit viseli magán, és a hangulatteremtésben nagy szerepe van.

Mivel a játék nem egy kitalált, fantasztikus világban, hanem a miénkhez hasonló környezetben játszódik, sokkal könnyebb beleképzelni magunkat a szereplők bőrébe. A kezdeti nehézségek után az ember belejön a kezelésbe is, a fokozatosan kibontakozó rejtély pedig nem enged el. Mintha egy izgalmas krimi néznénk, de ennek cselekményét mi irányítjuk. Itt is igaz az a mondás, hogy nem a külső, hanem a belbecs számít, hiszen a látvány hagy még kívánnivalót maga után. A sztori viszont fenomenális, s bár kezdőknek nem biztos, hogy ajánlott, de a magukra valamit is adó RPG-rajongók számára szinte kihagyhatatlan.

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Ez a játék tipikus képviselője a felső kategóriás japán szerepjátékoknak: kicsit gyenge grafika, ötvözve egy kidolgozott, kellően bonyolult harcrendszerrel és egy izgalmas, könyvként is helytálló történettel. Ezzel sem lehet csak úgy "játszogatni", ehhez le kell ülni, kizárni a külvilágot, és elmerülni benne, különben elveszti a varázsát. Az elején még szokni kell a stílusát, de ha belejöttél, megfog, és nem ereszt.

POZITÍVUM

- Lebilincselő, magával ragadó történet
- Rajzfilmszerű animációk
- Egyedi harc- és mágia-rendszer

NEGATÍVUM

- Kissé divatjamúlt grafika
- Az elején elég érthetetlen a harcrendszer
- A beszélgetések alatt sok a szünet, ezért néha kissé vontatott a játék

GRAFIKA 78%

HANG 79%

ÉRTÉK 89%

BARÁTOK KÖZT

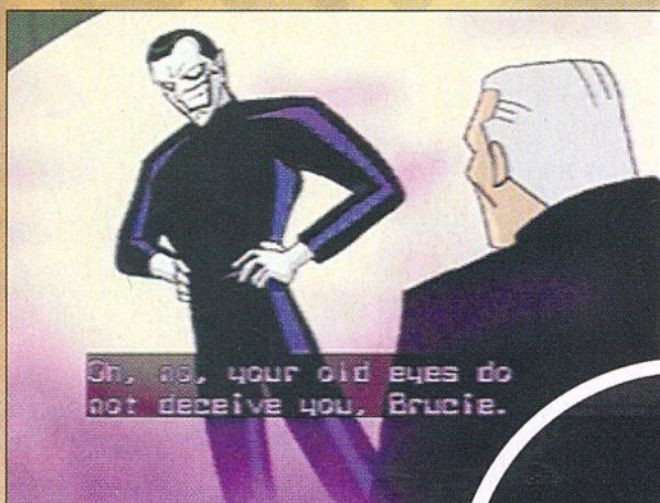
PlayTime! teszt

Final Fantasy IX.	01/01	94%
Persona 2. – Eternal Punishment		
Valkyrie Profile	00/01	87%



Denevérguanó

BATMAN OF THE FUTURE RETURN OF THE JOKER



▲ Öregfiúk találkozója

Batman Gotham City titokzatos jótevője, a város békéjének őrzője. Az egyik legelső az amerikai képregénysuperhősök vége-láthatatlan sorából. A megjelenése óta – 30-as évek – szinte töretlen népszerűségnek örvendő karakter jó pár mozifilm, tévésorozat, számítógépes/konzolos játékadaptációt megért, és ezek igen nagy része kasszasiker is lett, ami a Batman nevet igen vonzóvá tette a licencek vásárlói között. E mostani Batman-játék a Kemco cég fejlesztőit dicséri (?!?!), és már nem az eredeti főszereplő – a nyugdíjkorhatáron ekkor már jócskán túl lévő Bruce Wayne – irányítását kapjuk feladatul, hanem utódját, a denevérbárlangra véletlenül rátaláló, és az idős szuperhős szerepét átvevő Terry McGinnist, ő az új hős, a jövő Batmane.

A nem túl fantáziadús vagy inkább kifejezetten igénytelen bevezető képek után megpillanthatjuk magát a játékot. A látvány komolyan elűltette bennem a kételkedést, hogy egyáltalán egy PlayStation

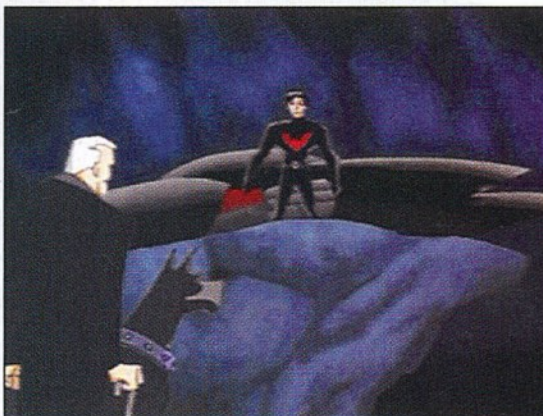
előtt ülök-e, mert ilyen lepusztult grafikájú vackot már rég nem láttam, s maga a játék sem kápráztatott el. Miről is beszélek? Csupán arról, hogy a régi, 8 és 16 bites gépeken tobzódó Double Dragon jellegű, horizontálisan scrollozó verekedős játékok kései követőjével találtam szembe magam.

(Igaz, anno ezek a játékok számítottak a menőnek, de manapság már kissé (?) eljárt felettük az idő.) Na jó, kicsit fel van javítva a dolog, félig-meddig 3D-sítve van a dolog (pont annyira, hogy a kezelhetőség rovására menjen), de akkor is, ilyet azért nem kéne... Első ránézésre úgy tűnhet, hogy Batmanünk pusztán az ökleire és fejlett rúgótechnikájára számíthat a Joker által Gotham Cityre szabadított mutánsok hordái ellen, ám ez nem teljesen igaz: rendelkezésére áll négyféle denevérember-ruha és néhány egyéb, súlyos testi sértés elkövetésére alkalmas eszköz is.

Ezekkel a "fegyverekkel" csupáncsak az a gond, hogy gyengébbek, mint egy normál rúgás, így sok értelmük nincs. Talán csak a nunchaku az, amely kissé mesz-



▲ A kergemarha és a megvadult porszívó



▲ Batmanek egymás közt, plusz egy kutya



▲ A tegnapi buli kissé meredek volt

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Strider 2.	–	–
Fighting Force 2.	–	–
Batman of the future	–	–

sebb ér el, mint denevéremberünk lába. Kombinálni se nagyon lehet a dolgokkal. Van ugye egy olyan gomb, hogy ugrás, meg egy másik, ami rúgás/ütés. Normális játékban ennek következménye, hogy lehet ugrás közben rugdosni/ütni. Ám ez nem egy ilyen játék, itt vagy ugrunk, vagy harcolunk, a kettő együtt nem megy. Ez azt eredményezi, hogy elég sűrűn belemászunk egy-egy maflásba, amit ha keményebb ellenfelektől kapunk, akár végzetes is lehet hősünk egészségére. A kombókkal sem könnyítették meg a játékosok dolgát, ugyanis nem fárasztották magukat vele a fejlesztők, így a harcok abból állnak, hogy addig rúgjuk/ütjük az ellent, míg az ki nem dől. Így a játék egy borzasztó unalmas, gombpusztító időpa-

RUHÁK



Standard: Ez a ruha az átlagos jellemzőkkel. Alkalmazásakor használhatjuk a botot, a bombát és a nunchakut, illetve a normál ütést, rúgást és ugrást.



Nimble: Nagyobb gyorsaság a többi tulajdonság rovására. Használatkor hatalmasak tudunk ugrani, kihajtható szárnyaink segítségével szelni a levegőt, cigánykerekezni, és durván rúgást elhelyezni az ellene testfelületén.



Offensive: Nagyobb „átütő” a jellemzője ennek a ruhának. Erősebbek vele az ütéseink, rúgásaink és használhatunk köríves fejrúgásokat (Vannak olyan ládák, amik csak ezt használva tudunk nyitni.)



Defensive: A védekezésre van kihegyezve ez a ruha. Mindkét karra pajzs kerül, védekezéskor egyáltalán nem sérülünk.



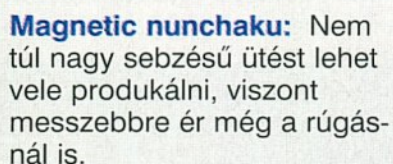
Típus	Akció
Kiadó	Ubi Soft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Kemco
Megjelenés	2000. november 14. (PAL/NTSC)



▲ Ettől a Batmantól rögtön hanyatt dobom magam

zarlássá aljasul. Igaz, hogy a különböző Batman-ruhák miatt többféle módon is játszhatunk, de ha a választható alternatívák mind vacakok, akkor semmit sem ér a választás lehetősége. Ha a defenzív ruhát választjuk, jól védekezünk és rugdosódunk, akkor nem nagyon tudnak megsebezni, de a játékmenet úgy lelassul, hogy az egész pusztítóan unalmas lesz. Ha bármelyik másik ruhát választjuk, akkor gyorsabban haladhatunk, de mivel a sok bekapott ütést messze nem kompenzálják a található gyógyítások, így elég hamar elvérzünk. Az ellenfelek is

FEGYVEREK



„igen változatosak”. Vagy mutáns bohócokkal, vagy robotokkal találkozhatunk. Esetleg vegyesen. Ahogy haladunk előre a játékban, egyre erősebbek, illetve egyre randábbak lesznek – már ha ez utóbbi lehetséges. A normál játék (Story Mode) mellett lehetőség van egy úgynevezett Time Attack játékra is, ahol az a lényeg, hogy a kiválasztott 3 ellenfelet minél rövidebb idő alatt csapjuk le. Briliáns, nem?

Ha már ilyen gagyi a játék, akkor legalább kinézhetne valahogy, de nem, a játék grafikája messze alulmúlja minden általam látott, mostanság megjelent Playstationös játékét. Az átvezető képek/képsorok megalkotásánál is roppantul ügyeltek a fejlesztők arra, hogy tartásák a színvonalat, úgyhogy azok sem valami nagy számok. Márpedig átvezető képekkel elég sűrűn fogunk találkozni, ugyanis a játék akár két szoba között is hajlamos lelkesen töltögetni, gondolom elkészült X darab kép, és azt mind fel akarták használni, hisz "olyan szépek". A zenéről viszont pozitívan kell, hogy megemlékezzek. Ha olyan rossz lett volna, mint a játék, vagy a játék grafikája, akkor biztos kízó fejfájásokat okozott volna, s miután ezt nem tette – csupán totál ötletelen, unalmas rágógumizene, semmi emlékeztető nem volt benne – mindenképp "pozitívuma" a játéknak.

Eldondolkodtató, hogy egy olyan cég, mint az UbiSoft, ki mer adni egy ilyen minőségű játékot. Arra számítottak, hogy a Batman márkanévvel akármit el lehet adni, főleg karácsony előtt. No és a Batman franchise tulajdonosa, a DC Comics sem figyelt oda, hogy mit tettek a jól csengő márkanévvel?! Mindenesetre aki nem fanatikus Batman-fan, vagy nem a beat'em up játékok kritikátlan rajongója, annak azt ajánlom, hogy keressen ennél a játéknál jobbat a kínálatból – nem lesz nehez dolga.



▲ Megrázó élmény...



▲ Csiribí-csiribá

ÖSSZEFOGLALÓ

A Kemco fejlesztőinek sikerült összehozniuk, és a jól csengő Batman márkanév alatt piacra dobniuk egy igencsak kutyáútó játékot. A Batman of the Future: Return of the Joker randa, unalmas, és a vele való játékhoz képest még egy vakbélműtét is vonzó perspektíva. Azt hiszem, ennél többet már szalonképes szavak használata mellett nem tudok leírni erről a játékról.

POZITÍVUM

- Ööö, az nem volt

NEGATÍVUM

- Az egész, úgy ahogy van

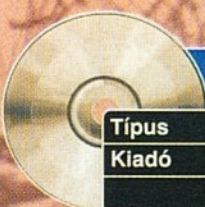


▲ Málenkij robot



Tűz van, babám!

BREATH OF FIRE IV



Playstation

Típus	RPG
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. december 4. (NTSC)

Több mint hét évvel ezelőtt, 1993-ban jelent meg a Breath of Fire-sorozat első része Super Nintendóra, a Squaresoft kiadásában. A játék – bár nem nagyon vehette fel a versenyt a Final Fantasykkel – viszonylag nagy sikert ért el Japánban, ezért a fejlesztők úgy döntöttek, megéri lefordítani angolra és kiadni az Egyesült Államokban is, ahol szintén szép eladási eredményeket mondhat magáénak. Ezek után nem véletlen, hogy szép lassan elkészült a második (még mindig SNES-re), majd a harmadik (már PSX-re) epizódja is a sorozatnak, most pedig itt van a negyedik rész, amely szinte minden tekintetben hű marad a korábbi darabokhoz, szerencsére azért a fejlesztők tudtak néhány újítással szolgálni.

Akik ismerik a Breath of Fire-sorozat tagjait, azok tudják, hogy ezek a japán stílusú szerepjátékok sohasem az igazán kidolgozott, több szálon futó, komplex háttértörténetükről voltak híresek, nincs ez másképpen a negyedik epizódnál sem. Nina és Cray éppen sivatagban haladnak, amikor egy homokféreg-szerű sárkány támadja meg járművüket. Mivel a sárkány támadásának következtében a hajójuk üzemképtelenné válik, úgy döntenek, hogy amíg Nina elsétál a közeli városba és beszerzi a szükséges alkatrészeket a javításhoz, addig Cray marad és őrzi a járművet (legalábbis azt, ami megmaradt belőle). Útja közben Nina egy ismeretlen (és anyaszült meztelen) fiatalemberrel, Ryuval találkozik, aki nem emlékszik semmire, csak arra, hogy nem is olyan régen egy különös sárkánnyal találkozott (hmmm... még egy sárkány). Az RPG-k jó szokásához híven természetesen csatlakoznak egymáshoz (előbb Ryu persze magára ölt némi ruházatot) és kezdetét veszi a kaland, amely folyamán hőseinknek az egész világot keresztül-kasul be kell járniuk, szörnyetegek ezreit lemészárolniuk, hogy útjuk végén legyőzzék a főgonoszt, akinek személye ekkor még ismeretlen számukra.

A tapasztalt Breath of Fire-rajongók hamar rájöhetnek, hogy az újítások között legfontosabb helyen áll a grafika megreformálása. A játék oldalsó-felső nézetű izometrikus megjelentítést használ, a kameranézetet pedig (majdnem) szabadon forgathatjuk hőseink körül. A „majdnem”



▲ Összemelegedünk

kitétel teljesen jogos, hiszen csak 90 fokként tudjuk forgatni a kamerát, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy az eseményeket négy különböző oldalról vehetjük szemügyre. Néhány helyszínen azonban még ezt is korlátozták a fejlesztők, mert van olyan hely, ahol nem nézhetjük minden oldalról karaktereinket. Ez a kissé idétlen és nehézkes kamerakezelés a játék leggyengébb része, hiszen az alacsony látószög miatt a zsúfoltabb helyszíneken (pl. a városokban) állandóan a nézetet kell állítgatnunk, hogy lássunk is valamit az eseményekből. Ha ehhez még hozzávesszük az irányítási nehézségeket (a helyszíneket 45 fokban elforgatva jeleníti meg a program, így nem mindig egyértelmű, hogy merre is indulnak el Ryuék, ha megnyomjuk a megfelelő gombot), akkor néha bizony nincs könnyű dolgunk. (Egyszer például egy csapdákkal teli erdőben kellett futva üldözni egy menekülő szörnyet, közben persze állandóan állítgatni a kamerát, hogy lássuk a történéseket. A sokadik elrontott kísérlet után már melegebb éghajlatra kívántam a fejlesztőket.)

A szerepjátékrendszer is sokat változott az előző részhez képest. Talán a legfontosabb újítás az, hogy a Chrono Crosshoz hasonlóan lehetőségünk van a varázslatokkal „kombózni”. Ez azt jelenti, hogy ha két (vagy több) karakterünkkel egyszerre varázsolunk egy körben és az adott varázslatok „kompatibilisek” egymással, akkor egy új varázslat jön létre, amelynek természetesen nagyobb a sebése, mint az „alapanyagoknak” külön-külön lenne. (Így lesz a Burn plusz a Wind varázslatból Tűzvihar).



▲ Horgász a pácban



▲ Ezt a papagájt még megütjük!



BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Final Fantasy IX.	01/01	95%
Breath of Fire IV.		86%
Torneko: The Last Hope	01/01	71%

A program klasszikus, körökre osztott harcrendszert használ, amely azt jelenti, hogy mindenki az adott kör elején megmondja, hogy mit is akar csinálni. Ezután a karakterek és a szörnyek szépen egymás után végrehajtják a kapott utasításokat (az agility képességtől függ, hogy ki milyen gyors), majd kezdődik minden előről, amíg valamelyik oldal ki nem pusztul. Csataban egyébként az ilyen játékokban szokásos lehetőségeink vannak, támadhatunk, tárgyakat, illetve speciális képességeket használhatunk vagy védekezhethetünk (ez fontos, lásd lejjebb). A gyávábbak akár el is menekülhetnek a harcból, sőt kiadhatjuk a „Roham!” parancsot is, amelynek eredményeképpen az összes karakterünk elkezd gyepálni az ellent, ez akkor hasznos, ha olyan helyet látogatunk meg éppen, ahol nálunk jóval gyengébb lények vannak, így nem kell vesződnünk azzal, hogy a parancsokat mindenkinek egyénileg kiadjuk.

A csatákban egyszerre három karakter vehet részt, de a Final Fantasy-vel ellentétben csapatunk maradék tagjai sem csak passzív résztvevői az eseményeknek. Harc közben a nem aktív tagok a hátsó sorban állnak, innen nem támadhatnak (igaz, nem is üthetik őket), viszont ha mi jövőnk, akkor bármikor csereberélhetjük az embereket a két sor között. Ez által plusz taktikai elemekkel is bővül a csata, hiszen a legyengült csapattagok helyett életerős egyedeket „cserélhetünk” be. A játékban nagyon fontosak a különböző képességek, amelyek nagy részét az ellenségektől lehet megtanulni, mégpedig úgy, hogy csata közben védekezzünk és ha a szörnyeteg éppen használja valamilyen speciális képességét, akkor lehetőségünk van azt eltanulni tőle. Az ilyen módon megtanult képességek egyébként „közösek”, táborozás alatt dönthetjük el, hogy melyik csapattag használja őket. A karakterek természetesen nemcsak tanult, hanem „beépített”

képességekkel is rendelkeznek, amelyeket néha, szintlépéskor kapnak.

A Breath of Fire IV-ben rengeteg apró minijáték kapott helyet, amelyek között vannak egyszerűbbek is, ilyen a már említett szörnykergetés az erdőben, a kocsmá egyik törzsvendégének megetése és megittatása, vagy a városban elbújt gyerekek felkutatása is. A legnagyobb poén azonban nem más, mint a horgászat! Igen, a programban van egy külön horgász rész is, amely leginkább a Final Fantasy IX-ben látott Chocobokincsgyűjtőjéhez hasonlít. A sikeres horgászathoz – csakúgy, mint az életben – szükségünk van egy horgászbotra (többféle van, a jobb persze drágábbak), valamilyen csalira (ebből is sokféle van, mindegyik másképpen viselkedik a vízben), horgász helyre (persze a különböző halak különböző helyeket szeretnek) és rengeteg türelemre. Ha bedobtuk a csalit és a hal ráharapott, akkor figyelniük kell arra, hogy nehegy elússzon a zsákmányunk, és arra, hogy nehegy elszakítsuk a zsinórt. A halak egyébként különböző hasznos dolgokra jók (pl. gyógyítás), a különböző példányok legnagyobbikát pedig a program nyilvántartja, így akár házi horgászversenyeket is rendezhetünk.

A játék grafikája egyaránt használ poligonokat (hátterek) és sprite-okat (karakterek, ellenségek) is. Külsőleg a program nem egy Final Fantasy IX., de az „elmegy” kategóriába bőven belefér. Csata közben jók a varázslatok effektjei, a karakterek animációja pedig kifejezetten tetszett.

Aki már végigjátszotta az FFIIX-et, esetleg szerette a korábbi Breath of Fire-játékokat, annak itt a következő kihívás! Az apró hibák ellenére igazán élvezetes ez a program, tessék kipróbálni, itt még horgászni is lehet!

Caris
caris@votel.hu



▲ A dohányzás káros az egészségre!



▲ A híd még sincs túl messze



▲ Amint látjuk, igaz a mondás, hogy a férfiak szívéhez a hasukon keresztül vezet az út

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki túl tudja magát tenni a kamerakezelési gondokon (amelyek néha súlyosabbak, mint egy Tomb Raidernél) és szereti az RPG-eket, az imádni fogja a Breath of Fire IV-et. A könnyedén átlátható, ám mégis komplex szerepjátékrendszer, a rengeteg apró minijáték és az egyszerű kezelés olyan elegyet alkot, amellyel nagyon élvezetes játszani.

POZITÍVUM

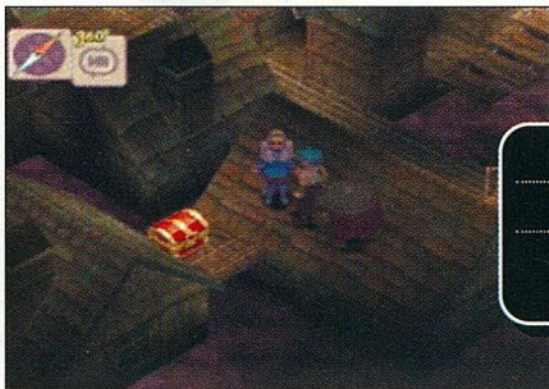
- Jól kitalált szerepjátékrendszer
- Rengeteg megtanulható képesség
- Horgászat!

NEGATÍVUM

- Aki ezt a kamerakezelést kitalálta...
- Nem lehet pauzálni mindenhol, ez néha idegesítő lehet
- A történet lehetne fordulatosabb is



▲ Sajna, ez a faj még nem halt ki teljesen...



▲ Az RPG-ben nem hegedős, hanem kincsesláda van a háztetőn

GRAFIKA 80 %

HANG 65 %

ÉRTÉK 86 %



Playstation

Típus	Autós akció
Kiadó	Electronic Art
Fejlesztő	www.eutechnyx.com Eutechnyx
Megjelenés	2000. november (NTSC)

A világ már sohasem elég?

007 RACING

Mikor egy ördögi gonosztevő arra készül, hogy elpusztítsa a világot, ki más segíthetne, mint Bond, James Bond... Aki 2-3 vodka-martini és Bond-lány közepette szívesen autóba vágja magát és megmenti a "szabad világot".

Sok idő eltelt azóta, hogy Ian Fleming megírta első Bond-könyvét. Azóta számtalan program jelent meg különböző platformra, és persze a legutóbbi filmsiker, A világ nem elég sem úszhatta meg anélkül, hogy ne dobjanak piacra belőle játékot, sőt az EA rókanyúzási szakembereinek hála, egy autóversenyt is.

Be kell vallanom, első ránézésre kicsit Demolition Racernak tűnt a játék. A bevezető képsorok nagyon szépek, ügyesen összekockázták a film autós jeleneit. És azt is szeretném hozzátenni, hogy Sean Connery után talán Pierce Brosnan az első, aki valóban felnőtt a szerephez.

Mintegy 15 embert próbáló pályán kell bizonyítanunk, hogy igenis

meg tudjuk menteni a világot. Érdekes, hogy míg az első pálya eszméletlenül könnyű, mintegy bevetésként, ezt követően néha igazán elvetették a sulykot a fiúk. A küldetések elején M ismerteti velünk a végrehajtandó feladatainkat. Némelyik egyszerű checkpointos vezetés, míg mások igen nyakatekert feladatoknak tűnnek. Az biztos, hogy nem fogunk unatkozni a komputerchipek gyűjtögetése és különböző katonai okosságok kikerülése közben. Néhány szint természetesen a valódi autós küzdelmekről szól.

A 007 Racing felvonultatja a film teljes autóparkját, ugyanis küldetésenként más és más autósodában kell bizonyítanunk. Sajnos azt Q-n kívül senki nem tudja megmondani, melyik autó jobb a másiknál – csak a többjátékos módban – ugyanis mindegyik azt tudja, amire az adott pályán éppen szükség van. Ezek a csodák pedig a következők: Aston Martin DB5, BMW Z3, BMW Z8, Lotus Espirit és a BMW 750-es. Q valahogy nem remekel úgy, mint a filmekben szokott, túl sok extra dologra nem bukkanhatunk kocsink használatakor.

Mint már említettem, az első pálya elég könnyű, kár is rá a szót pazarolni. Onnantól viszont 180 fokos fordulatot vesznek az események. Nem elég

hogy a második pályán a helikopterből potyogó vakokat kell felkapkodnunk, de a pálya végén a

frászt hozzák az emberre, hogy tulképp merre is van a pálya vége? Megnyugtatóan, igen, alá kell merülnünk a habokban.

A következő pályán igazából a két rakoncátlan targoncával kell elidőznünk egy kicsit, de egy kis ködösítés a szemük elé, és már mehet is nekik a géppisztoly.

A negyedik pályán egy agresszív kamionnal gyűlik meg a bajunk, de hamar padlóra tudjuk küldeni őt, meg a nagy batárját.

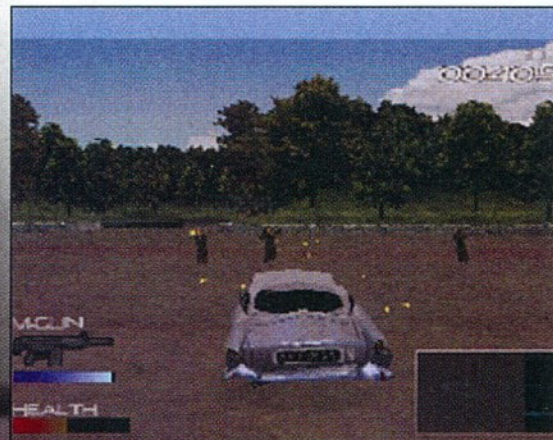
Az ötödik pályán az aknák felszedése és a tankok kerülgetése után finoman parkírozunk fel magunkat a pálya végén található kamionra.

A következőn aknákat kell berobbantunk menet közben megszerzett detonátorokkal. Vigyázzunk, mert bármily messze is jutunk a robbanásig, az rendesen levesz az energiánkból. A pálya végén a M16 segítségünkre siet és szétzúzza az utunkat álló kaput.

A hetes pályán nyomjuk tövig a gázpedált, és igyekezzünk elsőként elérni a vörös démon előtt a sziklaszirtet, mert a szűkös költségvetésből csak egy ejtőernyőre futotta.

A nyolcadik pálya ismét finszire sikerült. Első és nem meglepő lépésként vegyük fel a detonátorokat, majd helyezzük el őket az aknaszerűségek mellé. Ezután irány a futószalag, ahol egy Star Warsban látott mágnesbigyula kiment minket a helyszínről.

Jelenleg a kilencedik pályáig jutottam, ahol alaposan kijöttem a sodromból, ugyanis kb. a 20 próbálkozás után jöttem rá, hogy talán mégse kéne arra a bizonyos hídra rákanyarodni, mert a lerobbant híd még az én kedvemért sem fog újra felépülni, és talán egyenesen kéne folytatnom utam. Melynek végén rábuk-



▲ Tényleg azt gondoljátok, van esélyetek?!

PlayTime! teszt

Driver 2.	00/01	84%
007 Racing		
Dukes of Hazzard II.	01/01	71%

kanunk a rakétakilövőre. Kétjátékos módban párbajozhatunk (Challenge) és barterüzletekkel bánhatunk el a másikkal (pass the bomb). Ez utóbbi küzdelemben egy jópofa dinamitsomótól kell megszabadulnunk ellenfelünk kárára. 6 pályán követhetünk el egymás ellen mindent, ami jólesik. Az EA-nek nem szokása rossz programot kiadni a keze közül, és természetesen ezúttal sem kell csalódnunk bennük. Teljesen mindegy miféle-fajta küldetést kell teljesítenünk, a 007 Racing fegyvertára felvonultatja a fegyverkereskedelem minden finomságát. Az egyszerű jancsiszegettől a föld-levegő rakétán át sok mindennel tűz alá vehetjük a nekünk ártani akaró egyéneket. A 007 Racing nagyon szépre sikerült. A játék gyorsan tölt, a textúrák többnyire szépen kidolgozottak, a tankok, a helikopterek és más ellenséges objektumok kidolgozása is majdnem tökéletesre sikerült. Mikor pedig visszanezünk mutatványunkat, a grafika még tökéle- sebb lesz, szinte intrói. És természetesen a játék zenéje is a Bond-filmek hangulatát idézi.

Autóink valóságosan törnek, és ha nem vigyázunk, kevésnek bizonyul az a néhány eü.-láda, amit felszedhetünk. Meglepő, hogy míg az első pálya tök könnyű, a kezdeti henyélés után minden nehézségi fokozatot mellőzve igen fel kell kötnünk a gatyánkat.

Mint általában, ennek a játéknak is megvannak a maga hibái. A küldetések és maga a történet, amire a játék épült, talán túl hétköznapi. vihetek volna a do-

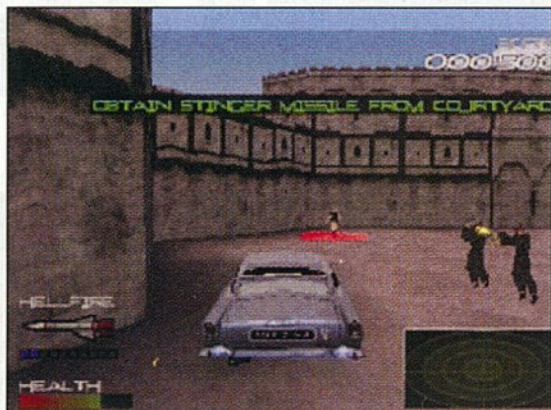
logba valami egyénit – alkothattak volna
valami maradandót az utókornak.

Nehézre sikerült az irányítás, és nagy pontossággal kell lavíroznunk a pályák útvesztőin, ha nem akarjuk azon kapni magunkat, hogy kezdhetjük előlről a pályát, ami igen elveszi néhány próbálkozás után az ember kedvét, ugyanis a legtöbb pálya elég hosszú. Néhány textúrahiba is belecsúszott, a fába behajtva bepillantást nyerhetünk, hogy milyen "odaát" – ahol az igazság van. A géppuskakezűek könnyen újból kezdehtik az adott küldetést, mert miután teljesítettük a kívánalmakat, a program visszapergeti, mi jót-rosszat tettünk, és a közben feltűnő menü első pontja a küldetés újratekintése. Ha megkedveltük a 007 The World is Not Enough-t, nem kellene kihagynunk ezt sem. Végére is minden Bond-fanatikusnak kötelező darab, sőt igaz, hogy első reakción nem volt kedvező a játékról, de végül igazán megnyerte a tetszésemet.

Anita
lara42@freemail.hu



▲ **Egészségünkre!**



▲ Hölgyem, a kocsija előállt!



▲ R2D2, lődd ki a helikoptert!



▲ Repül az autó, ki tudja hol áll meg...



▲ Lehetőleg óvakodjunk a hasonló esetektől:
ne magunkat robbantsuk be



▲ Vezetni csak pontosan, szépen...

ÖSSZEFOGLALÓ

Ismét sikerült újabb bőrt lehúzni Bond parancsnok kalandjairól. Ezzel nagyjából el is lehet adni a játékot, ami viszonylag nagy szó a hasonló művekkel telített piacon. Az meg maradjon kettőnk között, hogy ehhez a hozzáálláshoz képest egész szép akciójátékot dobtak össze az Eutechnyx emberei.

POZITÍVUM

- érdekes küldetések
- bondos hangulat
- szép a grafika

NEGATÍVUM

- kevés az életerő
- kicsit kihozhattak volna többet belőle

GRAFIKA  **82 %**

HANG **90 %**

ÉRTÉK  **81%**



A mechtelen igazság pillanatai

GUNDAM
BATTLE ASSAULT

Típus

Verekedős

Kiadó

Bandal

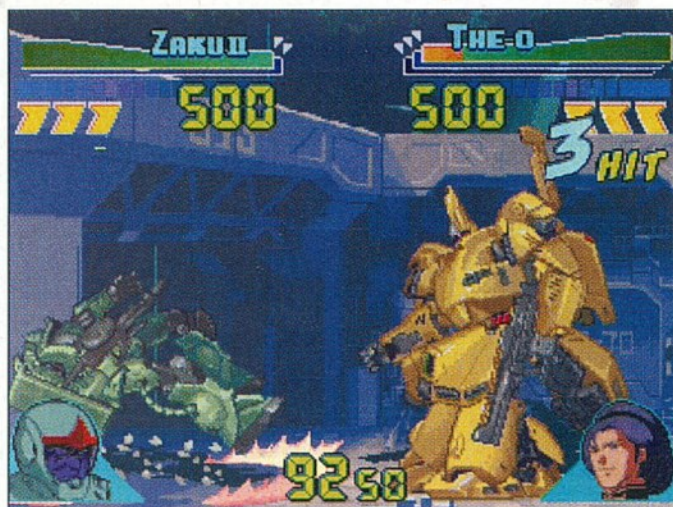
www.gundamofficial.com/product

Fejlesztő

Bandal

Megjelenés

2000. november (NTSC)



▲ A kezdőrugást már megkaptuk

Gundam. Mit is jelent ez valójában? A legtöbbünk számára talán semmit, hiszen itt Európában nem rendelkezik akkora kultusszal, mint esetleg Japánban vagy az USA-ban. Ha azonban azt mondom, hogy Mech, esetleg hatalmas harci robot, akkor már mindenki tudja, hogy miről beszélek. De ezzel még csupán a Gundam fogalmát határoztuk meg, ami mögé még nem ártana némi háttér-információ. Tehát, a Gundam Japánból indult, s mint ahogy az lenni szokott, eredetileg egy anime sorozat volt (japán rajzfilm), amiből azután mindenféle egyéb is kikerekedett.

ÖSSZEFOGLALÓ

Gyorsan összegezhetjük a látottakat. Pár évvel ezelőtt még remek program lehetett volna, nem is tudhatjuk, hogy miért pont most jelent meg. A régi feelinget keresők számára talán megfelel, de számukra is csak mértékkel. Bár ez csak a Japánon kívüli megjelenésekre igaz, hiszen ott már jóval régebb óta kapható, de csak mostanra „verekedte át” magát az új világba.

POZITÍVUM

- Óriási harci robotok csépelik egymást
- Van benne kihívás, főleg a nehezebb szinteken

NEGATÍVUM

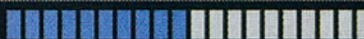
- Egy „kicsit” elkésett a megjelenéssel
- Egy ilyen hálás témából sokkal többet ki lehetett volna hozni

GRAFIKA



59 %

HANG



45 %

ÉRTÉK



52 %

(Nagyjából ennyit nem árt tudni, de most inkább nem mélyednék el a részletekben. Akit egy kicsit jobban érdekel a téma, az az interneten rengeteg információt találhat).

Mivel itt a sorozat adaptációjával találjuk szemben magunkat, ezért nem is várhatunk más stílust a bunyóson kívül. Ez magából a filmből adódik, ami a történet folyása mellett szinte csak a robot-harcról szól. Miután így sikeresen meghatároztuk a kategóriát, nincs más dolgunk, mint élvezni azt. Azaz élveznénk a dolgot, csak hát elég sok dolog hátráltat ebben a műveletben. Mindjárt az elején itt a grafika. Aki látta az eredeti filmet, az biztosan felismeri a robotokat (mobilesuit), de aki esetleg nem, annak sem lesz túl nehéz dolga a megkülönböztetéssel, hiszen elég nagyok, és eléggé különböznek is egymástól. Azonban ez hátrány is, hiszen amiért ilyen nagyok, nagyon keveset lehet belátni a küzdőtérből, és ez néha bizony elég zavaró lehet, így a tipikusan üsd-vágd-nem-anyád-harcmodor lesz a jellemző a játék nagy részére. Az ellenfelek persze minden hibánkat kegyetlenül megtorolják (még szerencse, hogy jó sok folytatási lehetőségünk van), így ha akárcsak egy picit is lazítunk, hamar az ócskavastelepen találhatjuk magunkat.

A program maga 2 dimenziós megjelenítést használ, nyoma sincs a sokkal divatosabb 3D-s megjelenítésnek, tehát a kamera nem forog eszeveszettül a játékosok körül – jóllehet a robotjaink némelyike védekezés gyanánt a térben befelé mozdul el. Hogy ez jó-e, azt döntse el mindenki saját maga. Továbbá a háttérak kivitelezése mintha csak a félkész állapotokat tükrözné. Igaz, így régi játéktérmi hangulatot kölcsönöz a programnak, hiszen utoljára talán ott láttam hasonló megoldásokat. Határozottan tetszett viszont a látható sé-

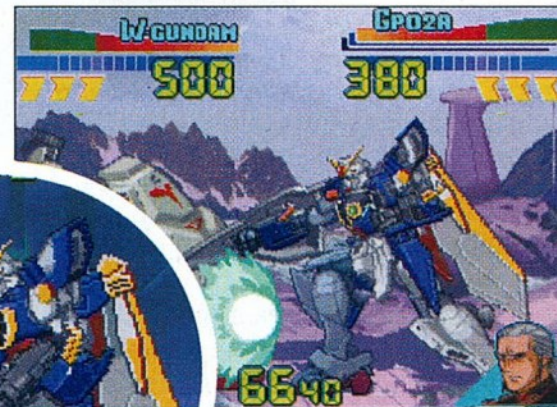
rülések megvalósítása: a robotok egyre inkább lestrapáltabb állapotba kerültek a bunyó során.

A játék a hangok terén sem büszkélkedhet semmi különlegessel. A verekedés zajai még szódával elmennek, itt-ott szervomotorhangot hallhatunk, de a zene már közel sem ennyire használható, leginkább a régi manga játékokéra emlékeztet. Ma már nem lenne szabad egy ilyen minőségű programmal előállni.

Az egészre még rátesz egy lapáttal, hogy a story módban nem lehet menteni. Ez alapvetően nem probléma, csak az embernek egy idő után elfogy a türelme, és akkor kezdheti előlről az egészet, így már egy kicsit másképp fest a dolog. A multiplayer mód is csak a szimpla egymás elleni egy vs. egy küzdelemre korlátozódik, nyoma sincs benne az újabb lehetőségeknek, a különféle team- és tagmódoknak.

Talán ennyi elég is volt mára a Gundam Battle Assaultból, ha semmi más nincs a közelben, akkor ráfanyalodhatunk, de a megszállottakon kívül nem sokan fogják élvezni. Aki csak teheti, kerülje el, nem fog sokat veszíteni vele.

LaWMan
lawman@vogel.hu



▲ Szárnyaim alá veszek



▲ A legfontosabb dolog a védekezés...



▲ ... és abból a megfelelő támadás indítása

Playstation

Típus	Tánc
Kiadó	Ubi Soft
www.disneyinteractive.com	
Fejlesztő	Disney Interactive
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2000. november (PAL)

Felhívás keringőre

JUNGLE BOOK
GROOVE PARTY

A Jungle Groove kicsit ki-
lóg a Disney-játékok
sorából, mert nem plat-
formjátékról, hanem egy
táncolós játékról van szó. Ezt
a stílust Japánban találták ki, és
ott is a legnépszerűbb, több
versenyt is rendeztek már
ebben a „sportágban”.
A kategória koroná-
zatlan királya a

gombot. Ha jókor nyomtuk meg a jó
irányt, pontokat kapunk, ha nem, akkor
nem – a cél minél több pont összegyűjté-
se. Néha egyszerre két gombot kell meg-
nyomnunk; ez ám a bonyolult feladat! Mi-
vel azért a kiadó emberei is érezhették,
hogy ez így nem lesz elég, beleraktak egy
„csavart”: minden szám alatt párszor feltű-
nik a képernyő közepén egy mozdulatsor,
amit gyorsan be kell pötyögnünk, és ek-
kor nagy bónuszok kis gazdái leszünk.
Ezek többnyire néhány pillanatig biztos ta-
lálalatot, vagy kétszeres pontszorzót adnak,
néha azonban másféleképpen kedveske-
dik a játék: elrejt a nyilakat (nem látjuk,
mit kell nyomnunk), vagy felgyorsítja őket.
Ezek összességében sokkal nagyobb kárt
okoznak, mint amennyi jót kaphatunk,
ezért a legjobb ezeket figyelmen kívül
hagyni. A játékot egy szőnyeggel együtt is
meg lehet venni, ekkor azt kell a controller
helyére kötni, és nem nyomkodni kell, ha-
nem taposni. Ez gyerekeknek igen izgal-
mas lehet, mindenesetre viccesen néz ki,
amikor valaki így játszik.

Sajnos a játékon nagyon látszik, hogy
kinek készült, aki már elmúlt 6-7 éves, az
minden nehézség nélkül végig tudja vinni
Hard fokozaton, a kicsit idősebbek pedig
már az Expert szintet is kipróbálhatják,
nem fognak sokat szenvedni. Félreértés
ne essék, nem az lenne a jó, ha már az
első szinten is csak órákig tartó küszkö-
dés árán lehetne átjutni, de az, hogy még
Expert fokozaton is sikerül rontás nélkül
megcsinálni a pályákat, az kicsit túlzás. A
történet is magasröptű, Mauglinak min-
denkit felül kell múlnia táncban, hogy el-
nyerje a leány kezét. Gratulálók!

Persze a készítők gondoltak azokra is,
akiknek még így sem menne, van a me-
nűben egy szépen csillogó How to play
pont. Mindenkit a saját jól felfogott érde-
kében óva intek attól, hogy megnézzé,
mit is takar ez... Ha óvatlanul rákattintunk,
akkor egy kétperces videót tekinthetünk
meg, amiben egy „szimpatikus” amerikai
kisgyermek tanácstalanul nézi a képer-
nyőt. Ekkor nyílik az ajtó, és a közvetlenül
a háznál kezdődő dzsungelből előugrik
két segítőkész cserkész, és fülig érő mo-
sollyal elkezdnek ugrálni a szőnyegen,
bemutatva, hogy miként is működik ez.
Amikor a kölyök is rájön a program mi-
kéntjére, még pár százan betódulnak a
dzsungelből, és kis mosolygós ar-
cocskák töltik meg a képernyőt, végül
kis barátunk már versenytáncosokat is
megszégyenítő mozgással ropja a
medvecsürdögölőt. Egy ehhez ha-
sonló, a jóízű ellen irányuló támadást
még tartalmaz a játék, ugyanis magát
Lou Begát is ki lehet hívni egy menetre.
Az úriembernek állítólag tavaly volt egy
nagy slágere, az ideit meg a program tar-
talmazza – erre kell táncikálni. Az azt hi-

szem jelzés értékű, hogy Lou-t Lajcsi, az
orángután jelképezi a programban.

A program grafikáját kétfelől lehet meg-
közelíteni: az átvezetővideók valóban
mesteriek, akár még rajzfilmnek is
elmennének, ellenben ami a tánc
közben történik, az kritikán aluli.
Maugli mozgása olyan, mint egy
meszes derekú emberé, közvetle-
nül egy hidegfront előtt, az meg
csak hab a tortán, hogy néha három
helyen is hajlik a lába. A zenék ismerő-
sek lehetnek, hiszen egyenesen a filmből
vannak kivágva.

A játék legfőbb baja, hogy eszmélet-
lenül könnyű, és semmi változatos-
ságot nem nyújt. Kicsiny stábunk
általában minden többjátékos
lehetőséget kihasznál, de itt
még az is rossz. Csak nagyon
(!) fiataloknak.



▲ Nálunk Lajcsi a király

ÖSSZEFOGLALÓ

Érdekes ötlet, ócska kivitelezés. Ha valamivel többet tudna a
program (pl. több zene bőven fért volna az oktatómód
helyére...), akkor még sikereket is elérhetne. Mivel a szőnyeg
miatt még többre is kerül, biztos, hogy nem lesz siker – nem is
érdemelné meg.

POZITÍVUM

- Nagyon jó
átvezetővideók
- Gyerekeknek egész él-
vezhető lehet
- Lou Bega-fanok elolvad-
hatnak a gyönyörtől

NEGATÍVUM

- Azt az oktatómódot azért
nem kellett volna!
- Semmi extra nincs benne
- Elviselhetetlenül könnyű

GRAFIKA 75 %

HANG 80 %

ÉRTÉK 67 %



1022

DALMATIANS

Még 101 kiskutya

Playstation

Típus	Akció-platform
Kiadó	Eidos
	www.disneyinteractive.com
Fejlesztő	Crystal Dynamics
Megjelenés	2000. november 14. (NTSC)
	2000. december 12. (PAL)

Szörnyella De Frász kiszabadult! Az ördögi nőszemély új vállalkozásba kezdett: játékgyárat üzemeltet, de emellett persze nem mondott le régi álmáról sem, s mindenáron egy dalmatakölykök bőréből készült bundára vágyik. Huh, két mondatban sikerült összefoglalni Disney legújabb filmjének előzményeit. A film annyira új, hogy alig pár napja (december 15.) mutatták be Amerikában, nálunk csak 2001-ben kerül a mozikba. Abból, amit lehet róla tudni, ez nem is akkora baj; a nagy sikerű egész estés rajzfilm után 1996-ban elkészítették a mese élő szereplős változatát, és ennek a folytatásáról van szó. A történet alkotója ugyan nem esélyes irodalmi díjakra, de legalább nem illegális tudatbefolyásoló szerek hatása alatt írta a forgatókönyvet, mint az egy másik, hasonlóan új Disney-film esetében nagy valószínűséggel állítható.

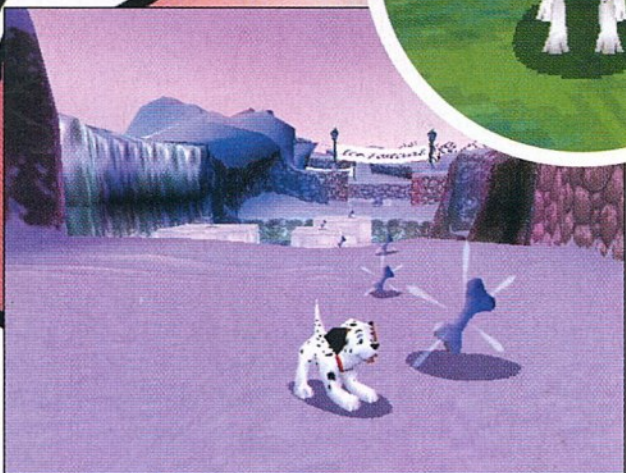
A történet középpontjában ismét az áll, hogy Szörnyella elrabolta a kiskutyák igen nagy hányadát – csak ketten maradtak. Ők ketten a katasztrófa után nem engedelmeskednek szüleik szavának (miszerint maradjanak popójukon), hanem kétszemélyes kommandót alkotva mélyen az ellenséges vonalak mögé hatolva kiszabadítják a többieket, hogy ismét rács mögé rakják a boszorkányt. A legnagyobb meglepetés, hogy Gérard Depardieu is játszik a filmben – gondolom kellett valaki, akinek franciás akcentusa van, ugyanis a new wave küllemű gonosz némbor Franciaországban rejtette el a kölyköket. Természetesen Szörnyella két hú kísérelője is jelen van, ők tipikusan olyan alakok, akik nemhogy elől nem álltak, amikor az ést osztogatták, de még a maradékot sem kapták meg; az előző rész óta talán még hülyébbek is egy cseppet.

A film valószínűleg nem lesz az Oscar-díjak titkos esélyese, és még a kicsik körében sem fog sok babért aratni, de a játékkal szerencsére kicsit más a helyzet. A program nagyon hasonlít az e hónapban bemutatott többi Dis-

ney-játékra – ha rosszmájú lennék, mondhatnám azt, hogy egyszerűen átrajzolták a textúrákat, és kicserélték a szereplőket; hiszen mindegyikben egy 3D világban mászkálhatunk és gyűjtögethetünk hasznos dolgokat.

A játékban a két megmaradt kölyök egyikének szerepét vesszük át (Oddball vagy Domino), és indulhatunk vele testvéreink után. A kalandok a házunk kertjében kezdődnek, amit megszálltak a Szörnyella által készített játékok. Amint azt a helpként tevékenykedő mókustól megtudhatjuk, a játékok olyan rosszul vannak összetákolva, hogy még egy ugatás által keltett hanghullámok erejétől is szétesnek. Minő eredeti és logikus dolog! Persze vannak masszívabb ellenfelek is, akiket kétszer, netán háromszor is meg kell ugatni. Feladatunk minden pályán annyi, hogy szabadítsuk ki minél több testvérünket, és érjünk el a pálya végére. Ha valaki nem akarja 100%-osan teljesíteni a pályákat, akkor tízéves kor felett 2 óra alatt végig lehet játszani a játékot. Azt nyilván a Crystal Dynamicsnál is érezhetjük, hogy ez nem túl meggyőző, ezért raktak a játékba még egyéb gyűjtögetnivalót is. Először is: minden pályán van 100 csont. Ezek közül 60-70 általában minden gond nélkül felszedhető, míg a maradék megszerzésének érdekében viszont már elég kacifántos helyekre is el kell jutnunk, esetleg (nem nevetni!) logikai feladatokat kell megoldanunk. Természetesen ezek megoldása nem jelent nagy nehézséget, de tartsuk észben, hogy a célközönséget sem a Tomb Raidereken és Resident Evileken megéledt viharvert kalandorok jelentik, hanem azok kisebb rokonai.

A pályákon nagy faladákban szűkölnék szerencsétlen ebársaink. Ha ilyet veszünk észre, egyszerűen rongyoljunk ne-



▲ Dolgozni csak csontosan, szépen



▲ Domino vs Mókus. Round One. Fight!



BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Croc 2	—	—
102 Dalmatians		73%
The Emperor's New Groove	01/02	68%

ki a doboz-
nak, és máris
eggyel kevésebb
bundaalapanyaga
van Szörnyellának. A
ládák eléréséhez
nemritkán valamilyen
kunsztot kell végrehajta-
ni. A játékboltban például
vízagyúval kell löni szap-
panbuborékokat, és ha ele-
get találtunk el, akkor érkezik
meg a láda; vagy ugyanezen a
pályán igénybe vehetünk egy vo-
natot, amivel rejtett helyekre jutha-
tunk el. Szerencsére igen felhasználóba-
rát a program, mindig kijelzi, hogy egy
adott dolgot milyen gombbal tudunk mű-
ködésre bírni. Ha sikeresen teljesítünk,
akkor a program matricákkal jutalmaz
minket – egy pályán hat ilyen matricát le-
het összeszedni. Amellett, hogy minden
csontot felveszünk, vagy minden testvé-
rünket kiszabadítjuk, más dolgokért is
kaphatunk matricát (sikeresek vagyunk
egy logikai feladatban, eljutunk egy na-
gyon titkos helyre, megölünk minden el-
lenfelet a pályán stb.), s amennyiben si-
kerül mindet összeszedni, jutalmat ka-
punk: egy rejtett videót nézhetünk meg!

A játék grafikájáról semmi különöset
nem lehet mondani, arra tulajdonképpen
jó, amire készült, de semmi több. Soka-
kat zavarhatnak a textúra- és
poligonhibák, de akiknek készült, valószí-
nűleg észre sem veszik ezeket a bakikat.
A legnagyobb hiba az, hogy a kamerát
csak vízszintesen tudjuk mozgatni, ez vi-
szont azt jelenti, hogy sokszor vakon kell
ugrani – nem látunk ugyanis magunk alá.
Még szerencse, hogy a kutyákat egyálta-
lán nem viseli meg a zuhanás, csak az az
idegesítő, hogy egy balul sikerült torna-
mutatvány után esetleg újra végig kell ku-
tyagolni a pályán. A hangokkal már nem
ilyen jó a helyzet: a beszélgetések még
csak-csak elmennek (ezekkel az a baj,
hogy nem lehet őket feliratozni, és egy

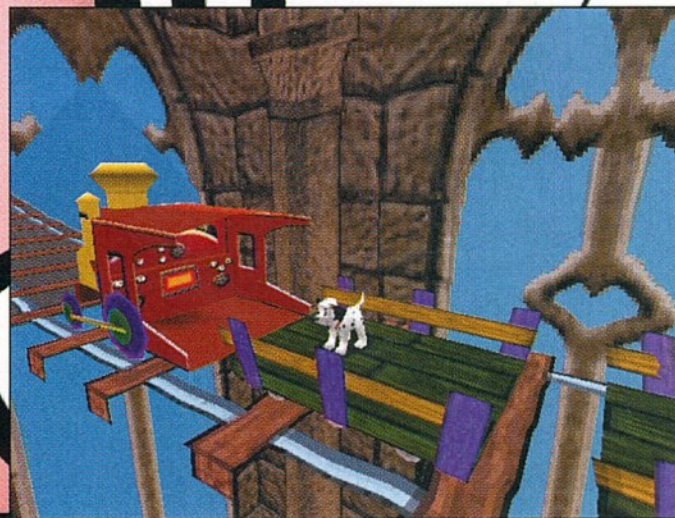
francia
akcentusú bull-
dog beszédét nem biztos,
hogy mindenki megérti), de min-
denkinek ajánlom, hogy a zenét ref-
lexből kapcsolja ki (a menüben okosan
nem az szól, amit majd a játékban
hallunk), mert hasonló rosszat
nem sűrűn lehet hallani!

Eddig ugyan nem sok dicséret
hangzott el, mégis azt kell monda-
nom, hogy az e havi Disney-termésben ez
a legjobb játék. Ez persze legfőképpen a
többi minősíti, viszont el kell ismerni, ha
mindenképpen valamelyikkel kell játszani,
én habozás nélkül a 102 kiskutyára sza-
vaznék. A játék hangulatát ugyanis meg-
próbálták feldobni mindenféle vicces(nek
szánt) közjátékkal. Az első pályán például
a minket kergető embert oda lehet csalni
a méhkaptár alá, és az persze véletlenül
szétüti azt, mi meg kacaghatunk (?) a
menekülőn. Az ilyen jelenetek mellett
(tényleg sok van belőlük) találkozha-
tunk minijátékokkal is, melyek néme-
lyikét akár hatan is játszhatjuk. Ilyen
például a minigolf, ahol egy irányítót
körbe-körbe adogatva többen is szóra-
kozhatunk. Ez nagyon feldobja a játékot –
sőt még ha nincs is más a közel-
ben, akkor is el lehet tölteni vele
pár percet.

Mindent összevetve tűrhető
programról van szó, ami a ki-
sebbeket nyilván hosszú idő-
re le tudja kötni, az időseb-
bek viszont nem sok hasznát
veszik. (Hacsak a minijátékok
nem nyerek el a tetszésüket.) Ha minden-
képpen, és kizárólag Disney-játéokra
vágysz, akkor viszont tisztán látszik: a
102 Dalmatians a győztes!

Grath

grath@mail.datanet.hu



ÖSSZEFOGLALÓ

Ha van a közelünkben fiatal gyermek, akinek valami ajándékot
kéne venni, bátran ruházzunk be erre a programra, s biztos si-
kerre számíthatunk. Ha azonban ez nem áll fenn, akkor felejt-
sük el a dolgot. A legfőbb baj, hogy nincs a játékban olyan
plusz, ami miatt az idősebbeket is lekötne. A Crash Bashben
ott van például egymás szívatásának a lehetősége, a Mario
Tennis fantasztikus minden korosztálynak, de sajnos hasonló-
akat a 102 Dalmatiansról nem lehet elmondani...

POZITÍVUM

- Rengeteg átkötőjelenet
- Minijátékok

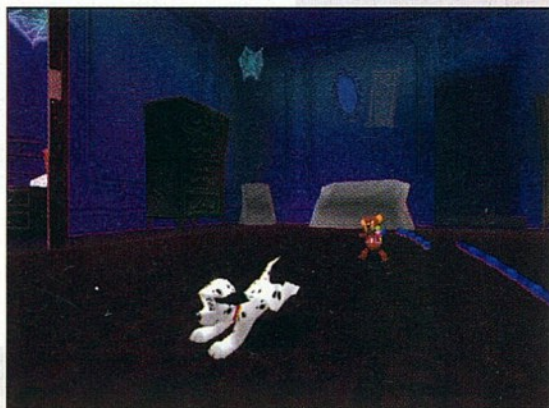
NEGATÍVUM

- Nagyon könnyű végigvinni
- Iszonyatos zene

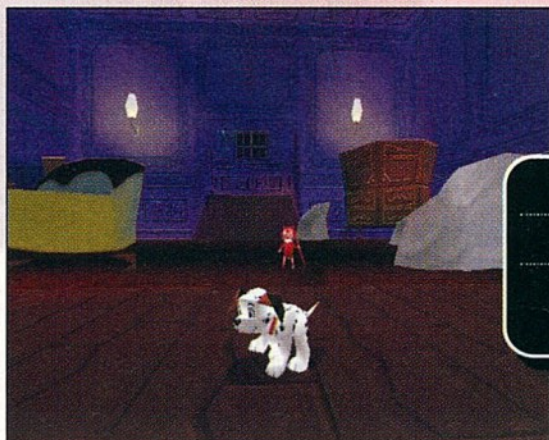
GRAFIKA 69 %

HANG 40 %

ÉRTÉK 73%



▲ Ha más összevizezi a szőnyeget, azért
nekünk még nem kell!



▲ Oda ne csinálj a parkettára!



THE EMPEROR'S NEW GROOVE

Csak lámáknak!


Playstation

Típus	Akció-platform
Kiadó	Disney
	www.argonaut.com/games/htm
Fejlesztő	Argonaut Games PLC
Megjelenés	2000. december (NTSC)

Sokáig úgy tűnt, hogy már megjártuk a játékegyesítő agyának sötét bugyrait, és szembesültünk már minden állatsággal, amit csak ki lehet találni. Azt hittük már, semmi sem jöhet a malacon szőrfölő giliszta (Earthworm Jim) után, amin meglepődhethetnénk. De most vége nyugalomunknak! A Disney ötletgazdái – valószínűleg több adag szintetikus „teljesítményfokozó” felhasználásával – új támadást indítottak ellenünk, ráadásul elég erőteljeset. Hölgyeim és uraim, bemutatom Kuzcót, a lámává változtatott királyt!

A Disney új rajzfilmje az ő kálváriájáról szól, no meg arról, hogyan nyeri vissza trónját, a hatalomvágyó Yzma és Kronk kezei közül (az előbbi az ész, a második az izom kizárólagos képviselője). Természetesen nem maradhat ki az amerikai szirup sem, ugyanis az arrogáns uralkodó a kaland alatt lelkileg is hozzáidomul nemes feladatához, és emberszerető, barátságos király lesz belőle, az alattvalói nagy öröme. A filmet nagy okosan december közepére időzítették, meg is



▲ Break-dance

van az eredménye: a gyerkőcök szüleiket a moziba elvonszolva hízalják a filmkiadó pénzeszsákját. Persze a menedzserek nem elégedtek meg ennyivel, ugyanis szinte már kötelező jelleggel játékokat készítettek (illetve egy céget bíztak meg ezzel) legújabb alkotásukból. Választásuk az Argonautra esett, akik annak idején elég rendesen letették névjegyüket az asztalra a Crockal és második részével.

A játék – természetesen, mi más is lenne? – egy platformjáték, amely egy 3D-s tájon játszódik, hasonlóan Spyrohoz. Sajnos ez minőségbeli hasonlóságot nem jelent, ugyanis ez a játék messze nem olyan jó. A célunk a pályákon mindössze annyi, hogy elmenjünk a kijáratig. Persze ez nem lesz ennyire egyszerű, közben jó sokat kell ugrálni, és az sem árt, ha a pénzürméket összeszedjük, valamint néha egész más minijátékokban is részt vehetünk. (Illetve ez így nem pontos, részt kell vennünk ezekben a játékokban, mert nem lehet őket kikerülni). Például versenyt futhatunk (oké, igazából teknőssé vagyunk változva, és a hátunkon csúszva kell megelőznünk Kronkot), vagy akár vadvizeken evezhetünk. Tulajdonképpen ez a pár dolog az, ami miatt esetleg megéri egy pillantást vetni a programra, de biztos, hogy nem lesz a karácsonyi (vagy ha már itt tartunk: bármilyen) szezon királya.

Grafikailag pocsék játékkal van dolgunk, a táj egyszerűen ronda, a különféle szereplők animációja neveltséges, Kozco például nyújtott lábbal ugrik. Ráadásul ami van, az sincs jól megcsinálva, rengetegszer akad el a kamera egy tereptárgyban, ami különösen hasznos már csak azért is, mert az utunkat mindkét oldalról szakadék szegélyezi, s ha leesünk, akkor ugrott egy életünk, és



▲ Hősünk, és bamba segítője

újra kell szenvedni az adott pályaszakaszt az utolsó megérintett checkpointtól kezdve. A hangok terén némileg jobb a helyzet, a zenével nincs semmi baj (Sting komponálta), a szereplők pedig mind beszélnek, sőt néha még poénkodni is próbálnak. Az már más kérdés persze, hogy a Disney már évek óta ugyanazokból a poénokból és jelenetekből él, csak kicsit át vannak rajzolva a figurák és a környezet. A játékkal is ez a baj, semmi különös nem nyújt, teljesen átlagos minden szempontból, technikailag pedig még ez a pozitívum (?) sem mondható el róla.

Grath

grath@mail.datanet.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Argonaut láthatólag a munka könnyebbik végét fogta meg, amikor nekiálltak elkészíteni két játékot a Disneynek. Összetákolta egy gyenge engine-t, aztán egy borszagú éjjelen mázoltak néhány textúrát, és el is készült a két program. A két játék között szinte semmilyen különbség nincs, talán csak annyi, hogy ebben van néhány kísérlet, hogy feldobják a monotonitást.

POZITÍVUM

- Az európai megjelenés előtt láthatsz jeleneteket a filmből
- Néhány aljáték

NEGATÍVUM

- Technikailag pocsék
- Unalmas és erőltetett
- 3 óra alatt végig lehet nyomni

GRAFIKA



62 %

HANG

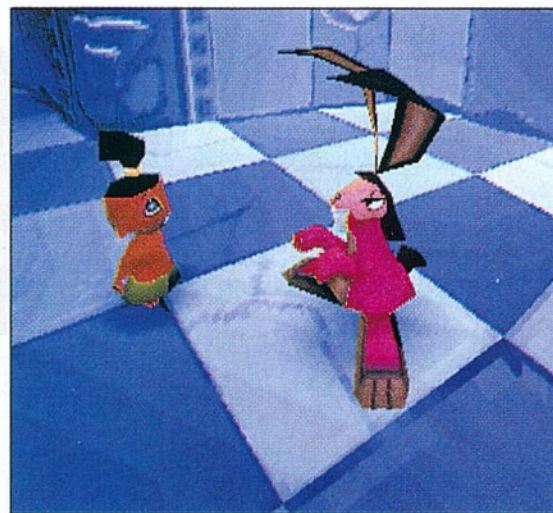


80 %

ÉRTÉK



68 %



▲ Lám a nyúl!

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Spyro – Year of the Dragon	00/01	81%
The Emperor's New Groove		68%
Aladdin – Nasira's Revenge	01/02	63%

Playstation

Típus	Akció-platform
Kiadó	Disney
www.argonaut.com/games/htm	
Fejlesztő	Argonaut Games PLC
Megjelenés	2000. december (NTSC)

ALADDIN: NASHIRA'S REVENGE

Csadorból vödörbe

Vannak olyan hősök, akik sohasem nyugodhatnak meg egy pillanatra sem, amint éppen ellapátolták az útból az aktuális igen-nagyon-annyira-de-annyira gonoszt, egyből jön a következő kihívás. Az ilyen kalandorok élete nem csak játék és mese, életük teli van szenvedéssel, nem tudják, milyen érzés az: pihenni. Ilyen hős Aladdin is, aki már rengetegszer veszítette el Jasmin hercegnőt, és persze Agrabah trónját is. Elensége Jafar, a gonosz mágus, akit már legalább tízszer végérvényesen legyőzött, de az undok fráter valahogy mindig visszatért. Ezúttal is ez a helyzet: a Disney fejesei valószínűleg úgy döntöttek, hogy Aladdin játék nélkül nem lehet teljes az élete a PlayStation-tulajdonosoknak sem – mert ha nem tudnánk: hősünk még Megadrive-on kezdte konzolos pályafutását, és ott hatalmas sikereket ért el.

Az újabb epizód sztorija fantasztikus bővítéseket ad az Aladdin-univerzumhoz: az eddig rövid pórázon tartott forgatókönyvírók elereszthették fantáziájukat, és hosszas vajúdasok árán a következő szösszenetet hozták létre: Jafar alig nézhet körül az arab alvilágban (Aladdin jó szokásához híven ismét kinyúvasztotta), amikor átlátszó szellemét megidézi egy boszorkány. Zseniális íróink azt a fordulatot találták ki, hogy Jafar nővére, aki még nála is sokkal okultabb, sokkal gonoszabb, és sokkal nagyobb mellű, csalogatta vissza a majdnem-léte, hogy immár egyesült erővel tegyenek keresztbe ifjú Aladdinunknak. Gondolom, könnyű volt kitalálni, hogy ő a játék címében is szereplő Nashira.

Szegény fiatal hősünk arra ébred, hogy se asszony, se após, de ami még ennél is rosszabb, még körözik is szép nagy plakátokon. Természetesen ismét legálulról kezdve, a sikárokból indulva kell visszanyernie elvesztett tulajdonait. Ez kissé rázós lesz, köszönhetően annak, hogy a Dzsinn nem segít nekünk, csak okos tanácsokat ad. Fő feladatunk az ellenünk szegülő örök lemészárlása, rengeteg ugrálás, és érmegyűjtögetés lesz – mintha már lett volna valami ilyen program ebben a hónapban...

Itt jelentkezik az Aladdin legnagyobb hibája: unalmas, és ezt az unalmasságot semmivel sem tudja megtörni. Minden pálya ugyanaz, menni előre, leölni, felvenni, ugrani, következő pálya. A „logi-

kai feladatok” kimerülnek abban, hogy a levert gárdistától elvett kulccsal kinyitjuk az ajtót, vagy almadobálással működésbe hozunk egy liftet. Apropos, lift: Agrabah utcái igencsak furcsán festenek, senkit és semmit sem látunk, csak öröket, vázákat, almásbódékat és valamilyen fura oknál fogva lávapatakokat. Elhiszem én, hogy dolgozni rossz, de azért az Argonautnál jobban is megerőltethették volna magukat a srácok. A legidegesítőbbek egyébként a lávák részek, ezeken csak „tarzanozással” tudunk átvergődni (vagyis a semmiből lógó köteleken ugrálunk), de amennyiben csak egy kicsit is el van kopva az irányító – ez körülbelül 5 perc alatt bekövetkezik – már nem tudunk arra lengeni, amerre akarunk, és csak percekig tartó küszködések árán tudjuk átküzdeni magunkat a feladaton. Mesterséges intelligencia, mint olyan, nincs a játékban, az ellenfelek vagy egy helyben állnak (ilyenek a tűznyelők), vagy egy hintáló minden stratégiai érzékét bevetve megrohamoznak minket. Ha történetesen az útjukban egy láda tartózkodik, akkor sem kerül ki, hanem csak tobzódni a cserép mögött, amíg meg nem könyörülünk rajtuk, és le nem csapjuk őket.

A játék díjazza, ha minden sarkot felfedezünk, találhatunk különféle speciális érméket és drágaköveket, melyeket a szintek között tudjuk felhasználni; a Dzsinn-érmékkel életet nyerhetünk, a drágakövekkel pedig bónuszpályákat tápolhatunk – ám ezek sem túl fantáziadúsak.

Mindent összevetve egy rendkívül ócska játékkal állunk szemben, nem értem, hogy a Disney hogy engedhette kiadni a játékot úgy, hogy a hét éve készült Megadrive-os Aladdin minden (!) tekintetben jobb volt nála.

Grath

grath@mail.datanet.hu

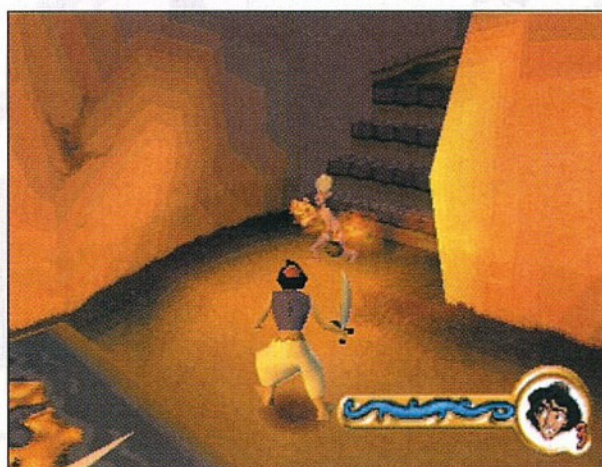


▲ Egy kis Tomb Raider is bejátszik

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

102 Dalmatians	01/02	73%
The Emperor's New Groove	01/02	68%
Aladdin – Nasira's Revenge		63%



▲ Agrabah utcáin sok aktív vulkán van



▲ Egyip Tomi is ellenünk van

ÖSSZEFOGLALÓ

E havi Disney-mellékletünk tagjai közül az Aladdin nagy küzdelemben megszerezte az utolsó helyet. Igaz, nem sokkal, csak hajszálnyival maradt el a láma kalandjaitól, de abban legalább nem volt minden ennyire monoton. Az Argonaut szégyellheti magát!

POZITÍVUM

- Jó kis arab zenék
- Dzsinn beszélései néha viccesek

NEGATÍVUM

- 1993-ban is rossznak számított volna
- Iszonyatos irányítás
- Ostoba ellenfelek, unalmas pályák

GRAFIKA 63 %

HANG 77 %

ÉRTÉK 63 %



MEGAMAN LEGENDS 2

Egy Pléhboy kalandjai

Playstation

Típus	Akcio-kaland
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. október 24. (NTSC)

Ki ne hallott volna már a hírhedt Megaman-szériáról, hiszen a több mint 15 éves fennállása óta legalább 30 különféle programban szerepelt a kis kék figura (oké, a programok többsége igencsak a kaptafamodellt követte). Ez a hatalmas szám talán még néhány rajongó gyomrát is megfeküdhetette. A legtöbb Megaman-játék igencsak egyszerű sémákra építkezett (bár egy 2D-s ugrabugra játéktól mit is várhatunk), ami szerint a szint végén várt a főszörny, a titkos helyek megtalálásával pedig a bónusz cuccok. Ezzel a hagyománnyal szakított a Capcom, amikor 1998-ban megalkotta az első 3D-s Megaman-játékot a Megaman Legendset. A hagyományokkal szakító programból siker született, köszönhetően a sokkal inkább történetorientált rendszernek, bár ez a régi rajongók egy részét elrettentette, de hát az az ő hibájuk.

Ha a Megaman Legends 2 esetében is fennáll az a tény, amit már a NES-en klasszikusnak számító Megaman 2 tett, vagyis megtartotta az előd minden egyes pozitív vonásait, és olyan mértékben tovább emelte a színvonalat, hogy még a leginkább kétkedők is csak elismeréssel nyilatkoztak róla, akkor valami eszméletlenül remek játékban lehet részünk. Az alapfelállítás természetesen itt is ugyanaz

– futunk, lövünk, ahogy a csövön kifer, és felfedezünk, persze mindezt 3D-ben. Az átvezető animációk is maradtak a grafikai motorral vannak előállítva: ugyanúgy hatalmas robotokkal és gépezetekkel kell megküzdenünk, a robotpofa fejlesztése sem maradhatott ki, akár csak a felfedezésre váró városok. A grafika megőrizte a rajzfilm jellegét, a kidolgozáson egy kicsit javítottak, és még a textúrák is részletesebbek, mint az elődben. Az zene is megmaradt az elődből megismert minőségben, talán az effektek egy kicsit kifinomultabbak, mint ott. Szerencsére a szereplők hangjait ismét ugyanazok a színészek biztosítják, akik ezt már az elődben is megtették.

Habár kinézetet, játékelményt és a hangokat figyelembe véve nagyon hasonlít az első Legend-részre, mégis a Megaman Legends 2. sokkal kiforrottabb produkció. A bejárható terület sokkal nagyobb, a dungeonök változatosabbak és komplexebbek, valamint a történet is mélyebbre ható, mint a Legends „mentsd meg a várost és találd meg a kincset” sztorija. Az irányításon is finomítottak, most már az analóg irányítót is használhatjuk (erősen ajánlott), valamint autocélzást (R2) is kaptunk, ami igencsak megkönnyíti a hosszabb labirintusokban a túlélési esélyeinket. A történetet is jobban beleágyazták a játékmenetbe.

Akiket zavart az első rész lezáratlansága, azok megnyugodhatnak: ebben a részben minden kérdésükre választ kapnak, nem maradnak elvarratlan szálak. Mondjuk ne várjunk egy Xenogearst vagy Chrono Crosst megszégyenítő történetet, de azért nem az előd vidám témái tűnnek fel, hanem egy érezhetőbben sötétebb, jóval érzelmibb világba csöppenünk. Mind-

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Dino Crisis 2.	00/01	92%
Megaman Legends 2.		
Danger Girl	00/01	72%

ezek ellenére a program nem veszített a rá jellemző bájból. A játék erőssége ezúttal is a karakterekben rejlik – a hangjuk és a grafikai megjelenésük együttese egész megnyerő. A régi Megaman-rajongók is meglepetéssel élhetik át a felsorakoztatott karakterek listáját, hiszen pár régi, eddig igencsak nélkülözött alak is szerepet kapott ebben a részben, aki csak azoknak lesz ismerős, akik már a kezdetek óta figyelemmel kísérik a kék pléhdoboz kalandjait, aki nem azonos a régebbi Megamannal, csak a nevük egyezik (ez az egész ki-kicsoda pontosan megtalálható a játékban, így ezt most nem igazán kéne taglalni, meg hát nem is biztos, hogy elférne az oldalon).

A játéknak sajnos azonban megvannak a maga hibái is, mégpedig a többségük sajnos elég bosszantó. Az automatikus célzás a legtöbbször jó szolgálatot tesz, de gyakran előfordul, hogy pont emiatt a rossz ellenfelet választjuk ki a harc hevében: mivel a célpontot a gép választja ki, ha folyamatosan lövünk, miközben be van kapcsolva a célzókáánk. A játék ka-



▲ Ha jól látom itt bizony lőttek egy-két dolognak



▲ Mit akarsz, te sem vagy szebb!



▲ Hű segítők, Roll



▲ A LEGO emberkék végnapjai



▲ A nyúl az!!!



▲ Az első feladat a hajó megmentése a tüztől

merakezelése is elég bosszantó, ezáltal a városokban igencsak sokat időzhetünk a különféle épületek falainak belső tanulmányozásával. Ez és a kissé nehézkes irányítás gyorsan elveheti a kedvünket a játéktól, pedig kár lenne kihagyni. Elég frusztrálólag hathat az is,

amikor már egy jó ideje bolyongunk egy nehezebb labirintusban a mentési hely legkisebb jele nélkül. Mindezek ellenére a ML2 nem igényel többet egy hétfégyeni játéknál, úgy 15-20 óra alatt végig is lehet játszani, tehát aki hosszabb távra szeretne valami tartós szórakozást, az kénytelen lesz többször végigjátszani :). A legtöbb csatát meg lehet nyerni azzal az egyszerű taktikával, hogy csak úgy körberohanjuk az ellenfelet, miközben folyamatosan lövünk, bár a főnökök egy része igen komoly taktikázást és kitartást követel. A játék folyamán a legtöbbször a fegyvereink között fogunk váltogatni, a gyűjteménybe az új darabokat a boltból, vagy Roll szerelő képességének köszönhetően a különféle darabokból tudjuk beszerezni, ugyanez áll a különféle módosításokra, páncélokra is.

A játék nehézségét mindenki maga állíthatja be azáltal, hogy jobb és jobb ásatási jogosítványt szerez magának. A nehezebb szint újabb labirintusokat nyit meg, az ellenfelek számát és intelligenciáját is befolyásolja. A játékot egy B kategóriás engedéllyel kezdjük, de ezt megváltoztathatjuk A vagy S kategóriásra a Bányászok Klubjának képviselőinél a megfelelő tesztek elvégzése után. A nehezebb szinteken az ellenfelek több pénzt dobnak el,

de a likvidálásuk is sokkal nagyobb feladat elé állítja a játékost. Viszont felhívnam a figyelmeteket arra, hogy az S kategóriás engedély megszerzése lehet, hogy nehezebb kihívások elé fog állítani bárkit, mint a főszörny legyőzése.

Valószínűleg a Megaman Legends 2. nem lesz egy "mindenki gyöngyszeme" kategóriájú játék, de akik veszik a fáradságot és nem hagyják, hogy az első benyomások elvegyék a kedvét, azok számára egy kellemes kikapcsolódást fog jelenteni.

LaWMaN

lawman@vogel.hu



▲ Főhet a fejetek egy ilyen nő láttán, mi?



▲ A hölgy már elég régóta itt szobrozik

ÖSSZEFOGLALÓ

A Megaman Legends 2. egy a kezdetektől a végéig élvezetes játék, bár nem rendelkezik kimagasló tulajdonságokkal. Ha a humorral fűszerezett történet és a játékelmény képes feledtetni a hibáit, akkor remek időtöltés lehet. Egy kicsit több odafigyeléssel akár még a nagy neveket is megszoríthatta volna, így viszont csak jóval kevesebben fogják élvezni kék hősünk legendáinak második részét.

POZITÍVUM

- Rajzfilm jellegű megjelölés
- Remek szinkronhangok

NEGATÍVUM

- Borzasztó kamerakezelés
- Idejétmúlt grafikai motor

GRAFIKA 72 %

HANG 75 %

ÉRTÉK 77 %



TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP

Üsd vágd, nem apád!

Playstation

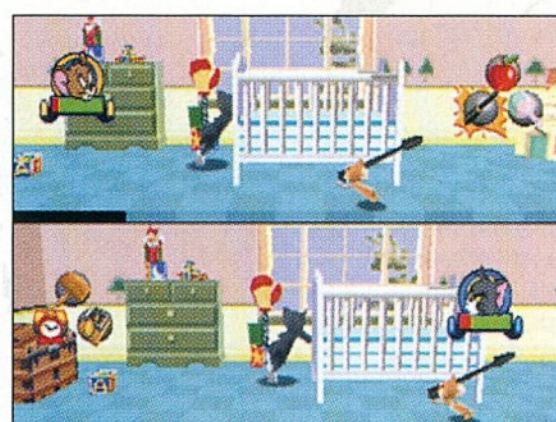
Típus	Akción
Kiadó	NewKid Co
	www.newkidco.com
Fejlesztő	Warthog
Megjelenés	2000. november (PAL)

Vajon melyik a legbrutálisabb rajzfilm? Nem, nem a Dragonball (pedig azt be is tiltották), és nem is a South Park (abban csak Kenny hal meg minden részben). Képzeljük el, hány „színesre” lenne szükség, ha a Tom & Jerry akár csak egy epizódját élő szereplőkkel vennék fel. Jerry még csak hagyján, ő csak néhányszor lapul ki részenként, de Tommal már más a helyzet... Szegény macsek minden részben atomjaira hullik (legalábbis egy élő macska már annak az egytizedétől is rég elhalálozna, amit Tom egy perc alatt kap), de legalábbis felrobban, lezuhan, felszeletelődik, elég, ráesik valami (általában 10 tonna), megfullad, megharapják, levágják a farkát, eltörlik a lába, megeszik, rácsípődik valami, lenyel egy vasalódeszkát, vagy a legjobb esetben szememből kikap valami hegyessel. Látható, hogy egy élő-szereplős epizód sokkal brutálisabb lenne, mint az Evil Dead három része együtt.

A két alak ennek ellenére soha nem küzdött a cenzorokkal, még az ilyesmiről hírhedt Amerikában sem tiltakozott egyik erre „szakosodott” társaság sem. Hogy mi-



▲ Én inkább nézem a TV-t, az nem szalad el



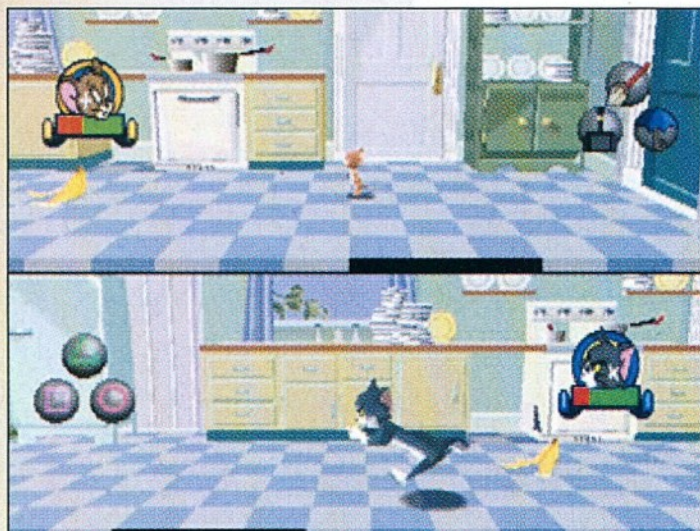
▲ Fogócska a kiságy körül

ért kímélte meg őket szerencsájuk, az valószínűleg már nem is fog kiderülni, ám az is biztos, hogy emiatt a sorozat miatt senki nem lett tömeggyilkos, sőt, áruházi tolvaj sem. Ma már nem készülnek új részek, de aki szerencsés, az elcsíphet egyet-egyét a Cartoon Networkon, néha valamelyik magyar adón is.

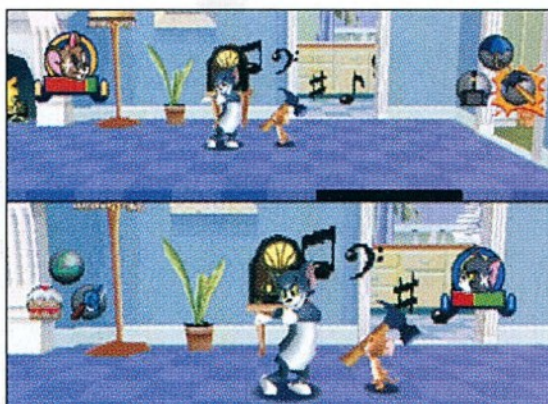
A rajzfilmmel nincs tehát semmi baj – sőt, sokunk kedvence volt a régi szép időkben –, és most újra eljött az idő, amikor mi is beszálhatunk az öldöklő küzdelembe. A Tom & Jerry: House Trap egy elég furcsa program lett. A cél az volt, hogy gyerekek számára is élvezhető legyen, és ugyanaz a mozgalmasság legyen rá jellemző, mint a rajzfilmre. Ezt a két célt bizonyos fókig sikerült elérni, mégsem mondható, hogy valami igazán csúcs programmal állunk szemben.

Az egyjátékos módban csak és kizárólag Jerryt irányíthatjuk, ami már csak azért is rossz, mert a rajongók igen nagy része szerencsétlen Tomnak drukkol; másrészt meg igen fonák dolog, hogy mindkét szereplő célja ugyanaz. A

tizenegynéhány pálya közül három kivételével mindegyik ugyanazt a célt állítja elé: a házban található eszközök segítségével az ájulásig verni kedvenc cicánkat, mielőtt ugyanezt ő tenné meg velünk. A csetepatéhoz rengeteg dolgot használhatunk fel, amelyeket három fő kategóriára lehet osztani. Az elsőben olyan dolgokat találunk, amelyekkel suhogtatni és csapkodni lehet (csak néhány példa a rengeteg ilyen destruktív eszköz közül: szemeteslapát, wc-pumpa, sodrófa, baseball-ütő, légycsapó, fagyasztott hal), ezek három találata után eltűnnek, és azonnal megjelennek ott, ahol fel lehet venni őket. A második csoportot a hajigálható cuccok képezik (a fegyvertár itt is igen széles: teniszlabda, építőkocka, könyv, alma, váza, tejesüveg). A dobálható fegyverek értelemeszerűen messziről használhatóak jól, de nem tudunk átdobni a különféle akadályok (asztal, szék) felett, erre figyelni kell! Használat után szintén megjelennek a helyükön, hogy újra tudjuk használni őket. A harmadik kategóriába az aktiválható csapdák tartoznak, amelyek a viszonylag ártalmatlan tárgyakból, mint például a rádió és a TV (amíg ellenfelünk hallgatja/nézi, nem tud mozogni, ergo lecsaphatjuk) egészen olyan brutális dolgokig terjed, mint a sütő, amely kis kupac hamut generál a gyanútlan áldozatból. A feladatunk a pályák legnagyobb részén tehát az, hogy ezen eszközökkel pontot tegyünk társunk pályafutásának a végére – vagy legalábbis csökkentjük nullára az erejét jelző csíkot. Ahogy nyerjük sorban a pályákat, úgy nyílnak meg a szobák; először csak pár helyiség van nyitva, végül már az udvaron és a padlásán is rohangálhatunk. A játék legfőbb baja a mo-



▲ Zsupsz, ezt a banánhéjat nem vettem észre...



▲ Elég csúnyán énekel ez a macska, adok is neki a kalapáccsal



notonitás, hiszen az, hogy egy új szoba miatt nem szemeteslapáttal, hanem teniszütővel verhetjük arcon barátunkat, talán nem igazán motivál senkit sem. Ehhez még számítsuk hozzá a mesterséges intelligenciát, ami igencsak bugyutára sikeredett – Tom igen sokszor egyből belegyalogol az általa élesített csapdába, néha pedig „ördögi körbe” kerül: a mesterséges intelligencia „beakad”, és cicánk egy asztal körül kering, amíg meg nem ütjük. A negatívumoknak még nincs vége: mivel mindig ketté van osztva a képernyő, mindig látjuk, hogy ellenfelünk éppen hol van, milyen fegyvere van, illetve, hogy milyen csapdákat kapcsolt be.

Ezt a monotonitást még a három eltérő pálya sem tudja megtörni, azok ugyanis szintén egy kaptafára készültek: mindkét szereplőnek az a célja, hogy bizonyos tárgyakat elvigyen egy helyre. Amikor a kiskacsákat kell megmenteni, akkor Tommal a sütőhöz kell elcipelni őket, míg Jerryvel a kert végén található tavacskához. Amikor Jerry célja az, hogy felébressze a nappaliban alvó Spike-ot, a hangszereket kell a kutya mellett használnia, Tom pedig ezeket az eszközöket a konyhában levő szemetesbe próbálja továbbítani. Az utolsó pályán hősszerelmes macsekünk hódítását kell megakadályozni: ezúttal nekünk kell az udvarlást szolgáló tárgyakat a kukába rakni, Tomnak pedig értelemszerűen a kertben tollázkodó hölgy cicának kell továbbítani ezeket. Az ilyen pályákon az győz, aki előbb használ fel rendeltetésszerűen három tárgyat, az viszont nem számít, hogy eközben mennyi sérülést osztunk ki.

Grafikailag a program nem egy nagy durranás, semmiképpen nem szabad a „felnőtt”-játékokhoz hasonlítani, a maga kategóriájában sem jobb viszont egy jó közepesnél. A zene sajnos nem a rajzfilmből van átméretve: a Warthog komponistája új témákat alkotott, ami egy kicsit furcsa volt. Nem, mintha ezek rosszak lennének, de ha már megvan a licence,

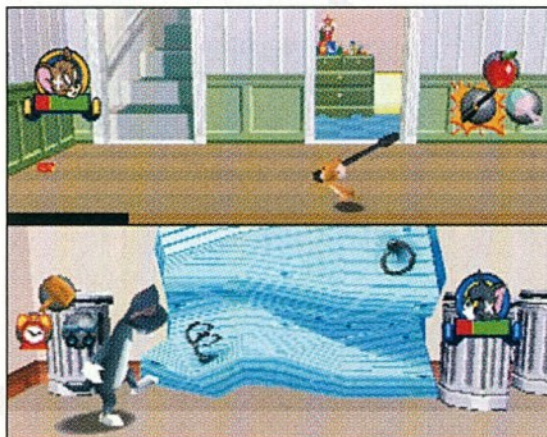
akkor miért nem az egész?! A hangok tekintetében már jobb a helyzet, ugyanazokat a zajokat hallhatjuk, mint a sorozatban, ez nagyban hozzájárul ahhoz, hogy ne hagyjuk abba a játékot pár perc után. Videókkal is hasonló a helyzet, mint a zenével; intro gyanánt ugyan nem vártam egy új epizódot (annyira nem vagyok naív), de egy több részből összeollózott filmet nem vettem volna rossz néven, már csak azért sem, mert ezek elkészítése nem vett volna igénybe egy napnál többet.

A multiplayer mód, ami általában még a legócskább játékot is játszható szintre javítja, szintén nem sikerült fényesre. A pályák ugyanazok, és mindent ugyanúgy kell csinálni, mintha egyedül lennél. Mivel Jerry gyorsabb, a játék annyiból áll, hogy elhalássza Tom elől a piszkafát, és laposra veri vele – ez viszont nem igazán klappol a rajzfilm szelleméhez. A Tom & Jerry fantasztikus rajzfilm volt, ellenben ez a játék-feldolgozása nem sikerült fényesre.

Grath
grath@mail.datanet.hu



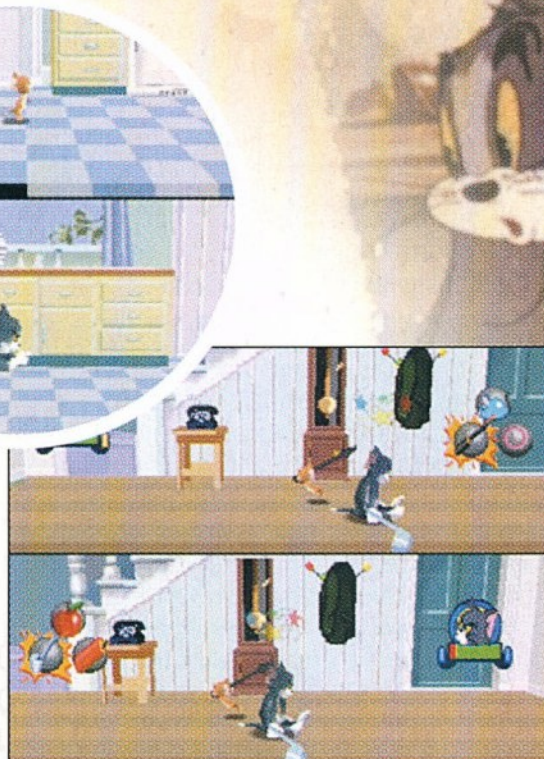
▲ Nicsak, egy alvó kutya. Vajon mit lehet vele csinálni?



▲ Uh, ez elég kemény volt!



▲ Ettől bizony dobtam egy hátast



▲ Akárcsak a rajzfilmben, itt is a macska húzta a rövidebbet

ÖSSZEFOGLALÓ

Ami esetleg megmentheti a készítőket, az az, hogy a program csökkentett áron kerül a boltokba, így talán lesz valaki, aki megveszi. Ha megveszik, ha nem, az elmondható, hogy a játék nagyon unalmas, ami viszont jó hír, hogy alig több, mint egy óra alatt végig lehet vinni – jutalomként megnézheted a készítő listáját, még egy vacak állókép sincs. A Tom és Jerry azért ennél sokkal jobb feldolgozást igényelt volna.

POZITÍVUM

- Csökkentett áron kapható
- Jó hangok

NEGATÍVUM

- Alig egy óra a végigjátszás
- Nagyon unalmas, még ketten játszva is
- Semmi videó

GRAFIKA 71 %

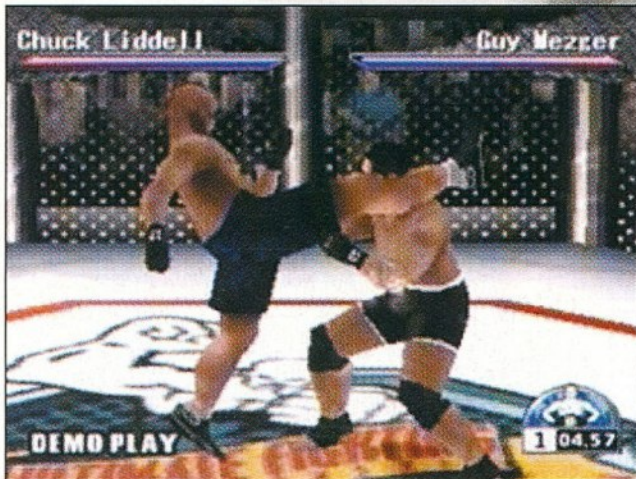
HANG 77 %

ÉRTÉK 67 %



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Férfias játékok



▲ Biztos úr! Az egész verekedés úgy kezdődött, hogy belefejejt a térdembe

Az emberek, amikor először hallanak róla, illetve látják az Ultimate Fighting Championship (UFC) nevű „sportot”, egyből az jut eszükbe, hogy biztosan megrendezett dolog az egész, a fiúk csak látványosan, de nem fájdalmasan püfölik egymást, a megjelenő vörös színű folyadék, pedig nem vér, hanem paradicsomlé. Hát ez nem egészen így van, a különféle népszórakoztató pankrációkkal ellentétben itt nem csak imitálják a küzdelmet, hanem kőkeményen gypálják a másikat minimális szabályok mellett és mindenféle védőfelszerelés nélkül. Mindenféle harcstílus megengedett, legyen az szumó, kick-box vagy

taekwondo. Mindenki készen áll? Akkor harcol!

A legtöbb más verekedős játékkal ellentétben az UFC nem az örült gombnyomogatásról szól, itt nem lehet egy gomb ritmikus püfölésével végigvinni a programot (ld. Soul Calibur), itt bizony kőkeményen ismernünk kell a mozgásokat és a harcok logikáját, mert különben igen hamar elhagyjuk a ringet. Itt nem arról szól a küzdelem, hogy addig ütjük és rúgjuk az ellenfelet, amíg az életét jelképező csík eléri a nullát, itt pillanatok alatt el lehet veszíteni (vagy meg lehet nyerni) egy meccset. Nagyon gyorsan le lehet dönteni a másikat a lábáról és véget vetni a mérkőzésnek. Ez az, ami miatt az egyjátékos mód kissé unalmasra, egyhangúra sikerült.

A játékban nem csak az előre letárolt 22 UFC harcos közül választhatunk, hanem saját versenyzőt is „készíthetünk”. A paraméterek elosztásával egymástól lényegesen különböző versenyzőket kreálhatunk: csinálhatunk olyat aki az átlagnál jobban rúg, esetleg ütései erősebbek a többiekénél, vagy olyat, akinek a földharc az erőssége. Ha kész van a harcosunk, akkor már elindulhatunk vele az UFC bajnokságon. Ennek megnyerése után újabb játékmóddal leszünk gazdagabbak, ilyenkor ugyanis meg kell védeni koronánkat 19 kihívó ellenében. Ha ezt is sikerrel abszolváltuk, akkor újabb pontokat kapunk, amellyel tovább tuningolhatjuk a küzdelmekben megfáradt harcosunkat, akit ezután a kétjátékos küzdelmekben irányíthatunk tovább.

Ez az a játékmód, amely jóval élvezetesebb, mint a gép ellen küzdeni. Amíg a játék elején fogalmunk sincs, hogy miként is működik az UFC, sokkal nagyobb élmény egy hozzánk hasonlóan semmit sem értő barátunkkal felfe-



Playstation

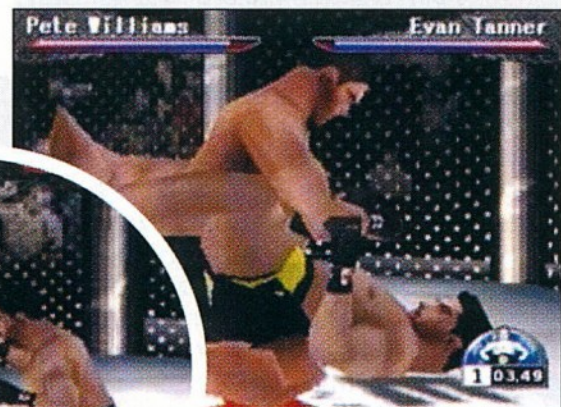
Típus	Verekedős
Kiadó	Crave Entertainment
Fejlesztő	Opus
Megjelenés	2000. október 25. (PAL/NTSC)

dezni a harcosok viselkedését és mozgását. A rengeteg kombináció – amelyet egész egyszerűen nincs időnk kipróbálni egyjátékos módban – nagyon nagy változatosságot jelent.

Az UFC grafikájára érdekes kettősség jellemző. A harcosok modelljeinek kidolgozottsága elsőosztályú, a különböző karakterek felismerhetőek, animációjuk folyamatos. A közönség tagjairól már nem lehet ilyen szépeket elmondani, két-fázisú „animációból” állnak és iszonyatosan pixelesek. A hangeffektek a helyükön vannak, egy ilyen stílusú programhoz tökéletesen megfelelőek, de ne várjunk tőlük semmi extrát.

A játék azoknak ajánlható, akik szeretik az életszerűen kidolgozott verekedős programokat, de csak akkor, ha tudnak maguk mellé szerezni valakit akivel püfölhetik egymást, mert különben hamar győz az unalom és a monotonitás.

Caris
caris@vogel.hu



▲ Vajon mit szól otthon az asszony, ha ezt meglátja?



▲ Ajaj, hol a tolókcscim?



▲ Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon!

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy korrektül elkészített játékkal állunk szemben, amely szinte minden olyan dolgot tartalmaz, amelyet egy ilyen stílusú alkotásnak tartalmaznia kell. A grafikája PSX-en tökéletesen megállja a helyét (persze nem szabad a DC-s verzióhoz mérni). Sajnos a karrier-módot számomra ismeretlen oknál fogva kihagyták belőle, pedig a Dreamcastos változatban ott lehetett igazán fejleszteni harcosunk képességeit.

POZITÍVUM

- Nagyon jó szórakozás két játékosnak
- Sokféle mozgáskombináció

NEGATÍVUM

- Egyedül unalmas
- A második után már idegesítő a meccs előtti bemutatkozó animáció
- Csúnya közönség

GRAFIKA 82 %

HANG 80 %

ÉRTÉK 79 %



Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Universal Interactive Studios
Megjelenés	2000. november 22. (NTSC)
www.konami.com	

WOODY WOODPECKER RACING

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Crash Team Racing	—	—
Woody Woodpecker Racing	—	—
3-2-1 Smurf	00/02	51%

Egy koppintott fakopáncs

▲ Na, ez mindjárt robban

Ebben a hónapban a 3-2-1 Smurf mellett a Woody Woodpecker Racing képviseltette magát a könnyed, szórakoztató autóversenyek között.

Amikor először megláttam a programot, csak egy érzés lett úrrá rajtam, ez pedig a déjà vu volt. Magyarán szólva ezt az egész hóbelevancot már láttam valahol. A program szinte a legkisebb részletekig megegyezik a Crash Team Racinggel, még jó, hogy a szereplők és a pályák különböznek :). Ennek a koncepciónak is megvannak a maga előnyei, legalább tudjuk, hogy mire számíthatunk.

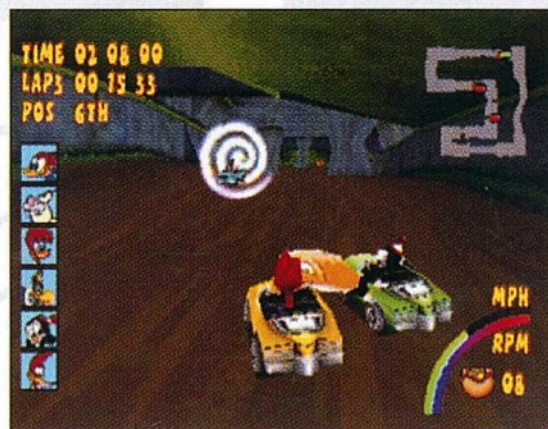
Akkor hát tekintsük át, hogy mennyire felelt meg a várakozásoknak, és az elől által felállított mércének. Itt a játékosokat egy hazánkban kevésbé ismert rajzfilmsorozat (a külföldi adókat gyakran nézők előnyben) jellegzetes szereplői adják. A főhős Woody Woodpecker, ő egy harkály, akinek igen jellegzetesen idióta nevetése van. Miután az alapfelállítás tisztázott, térjünk át a lényegibb részre. Mint említettem, a versenyek közben a játék nagyon ismerős lesz annak, aki már játszott valaha a CTR-rel, így ezzel nem is igazán foglalkoznék sokat. A hasonlóság a felvehető fegyverek, segéd-eszközök és az irányítás területére is rányomta a bélyegét (csak másként néznek ki és más a nevük). Talán csak egy-két apróságot jegyezzünk meg pluszban. Nagyon oda kell figyelni a pályán maradásra, mert a szélén hamar lelassulunk, és az az első helyünkbe fog kerülni. Mindenki rendelkezik szimpla támadással is, ami a közvetlenül mellettünk állóra hat, ha a megfelelő irányba hajtjuk végre (L2, R2).

A játék a nehézségét tekintve is a CTR által kijelölt útvonalat követi inkább, bár annál azért valamivel egyszerűbben teljesíthetőek a feladatai. Igaz, a gép itt is eléggé különös módon tud előnyt szerezni, ha a szükség úgy hozza. A játékmódok is a megszokottak, de ez nem a már sokat említett elődre hasonlító módon lett megoldva. A különféle egyéni (time attack, championship, quest) játékmódok mellett a multiplayer játékokat kedvelők is összemérhetik tudásukat a programmal.

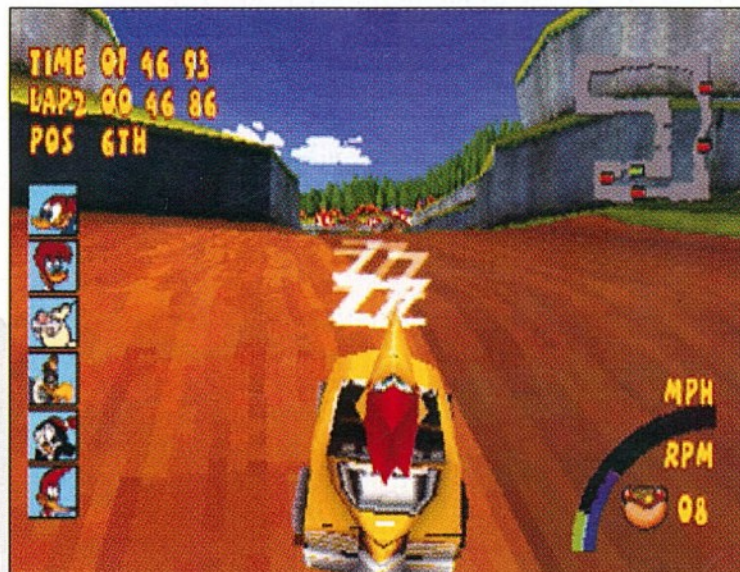
A grafika jól kivitelezett, a versenyzőket könnyen megkülönböztethetjük egymástól. Ötletes megoldás, hogy a különféle pályákon más és más járgánnyal repeszthetünk a győzelem felé (pl.: versenyautó, nascar, terepjáró stb.). Az utak java részét remekül belátjuk, így a megfelelő taktika kiválasztása sem okozhat gondot (ez általában a tövignyomom-agáztáztánnnyerek kategóriába esik). A hangokat és a zene többségét a rajzfilmből kölcsönözték, bár némelyik sajnos elég erőltetve sikeredett – azért még megütik a programhoz szükséges debilség szintjét.

Mindent összevetve jóra sikeredett a Woody Woodpecker Racing, ami minden, ezt a stílust kedvelő játékost megörvendeztethet jó pár óra szórakozással. Akik kedvelik a kihívásokat, azok is nyugodtan belevághatnak, hátha nem fog csalódást okozni. Bár szerintünk az etalon továbbra is a Crash Team Racing marad, azért nem is volt ez olyan rossz próbálkozás a KONAMI-től. A rajzfilmet kedvelők számára kötelező darab. Csak így tovább, lesz ez még jobb is!

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A harkályok köztudottan utálják a halakat



▲ Annyira azért nem unalmas, hogy aludni kellene a volánnál

ÖSSZEFOGLALÓ

Jó kis program ez a Woody Woodpecker Racing, azonban a túlzott hasonlóság erősen rontott az összképen, hiszen ezáltal egy kicsit többet vártunk el tőle. Ha nem ismertük volna az eredeti játékot, akkor mindenképpen sokkal jobb értékelést kaphatott volna, de így csak egy közepes klón marad.

POZITÍVUM

- nagyon hasonlít valamire
- változatos pályák és csik
- van benne kihívás

NEGATÍVUM

- nagyon hasonlít valamire
- kevés egyéni megnyilvánulás szorult a programba

GRAFIKA 69 %

HANG 66 %

ÉRTÉK 74 %



▲ A játék a Quake 3 babérjaira tör. Egy kis Free For All



Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Artificial Mind + Movement
Megjelenés	2000. december (PAL)

3-2-1-SMURF

A törpéletestől azért még messze van

Az elején gyorsan törpöljük át magunkat a számszerűsíthető tényeken. Először nyolc derék törp közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, de amint megnyertük a bajnokságot, az összes pályán ez a szám 12-re emelkedik. A pályák száma sajnos nem valami törpöt rengető, mindössze kilenc van, és a bajnokság után is csak tízre emelkedik a körpályák száma, igaz ezek legtöbbje (a második csoporttól kezdve) már több elágazást is tartalmaz, ami egy törpnyit változatosabbá teszi őket. Valamint van még a Flag pálya: ez egy speciális aréna, ahol egy másik törp lesz az ellenfelünk, de itt nem körbe-körbe kell autókáznunk, hanem a minél több zászló megszerzése a célunk.

Amint azt láthatjuk, az alapfelállítás semmi forradalmian új ötletet nem tartalmaz, nincs benne semmi, amit eddig valahol ne láthattunk volna legalább ilyen kivitelben. Ettől azonban még egy kiváló program lehetett volna, ha nem húzná le az egészet a túl egyszerű játékmenet, a néha borzasztó kamerakezelés, ami miatt azt sem tudjuk, hogy merre is kéne mennünk. Mindezek mellett a grafikai megvalósítást is csak közepesnek mondhatjuk. Hiába szépek a pályák, ha az egyhangúságuk miatt hamar megunjuk. A törpök kocsijai legalább ötletesek, mindegyik passzol az adott törp egyéniségéhez. A hanghatások pedig egyszerűen, hát nem is igazán találók szavakat, amivel megfogalmazhatnám azt, amit ezen a néven itt műveltek.

Az irányításra szerencsére semmi panaszunk sem lehet, a járműveink hűen követik a joyunk legkisebb rezdüléseit is, meg természetesen a pálya viszonyosságait is remekül érezhetjük, hála a Dual Shocknak. A legnagyobb hibának a túl könnyű játékmenetet tekinthetjük, ami a

csekélyebb számú pályákkal karöltve csak egy nagyon rövid életű, a kihívásoktól szinte mentes programmá változtatja a 3-2-1 Smurfot. Bár talán előnyére legyen mondván, hogy így akár a jóval fiatalabb korosztály is sikereket érhet el vele, ami szintén nem egy utolsó szempont. A másik fontos tényező a mérkőzések során felhasználható különféle segédeszközök, amiből itt szintén nem sokat találhatunk. Létezik a gombarakéta, amivel, ha eltaláljuk a törpieket, akkor azok lelassulnak, és így könnyedén elhúzhatunk mellettük, valamint van a minden törpnél különböző, hátunk mögé helyezhető csapda. Végül a rakéta formájában fellelhető gyorsító említhető még, ami messze alulmúlja a hasonló programokban található repertoárt.

Sajnos a végére semmit sem tudok felhozni a 3-2-1 Smurf mellett, ami miatt érdemes lenne ezt a programot választaniuk a gokartos játékokat kedvelőknek (oké, a törpök betölthetik ezt a szerepet), hiszen minden részletében találhatunk ennél sokkal, de sokkal jobbat is.

LaWMaN
lawman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Hát ez törpenetes, hogy nem tudtak egy kicsit többet foglalkozni a programmal. Így sajnos nem üti meg a mai programoktól elvárható mércét. Pár bosszantó hiba miatt egy egész kellemesnek ígérkező alkotást sikerült a középmezőnybe taszítani. Inkább törpöltek volna rajta még egy kicsit. Igaz, úgy később jelent volna meg, de egy jobb program kárpótolt volna bennünket.

POZITÍVUM

- a törpök
- a kicsiknek sem nehéz

NEGATÍVUM

- van nála sokkal jobb is
- nagyon rövid
- gyenge hanghatások

GRAFIKA 57 %

HANG 30 %

ÉRTÉK 51 %



▲ Hami nemsokára gombamérgezéssel szerzi meg a jobb helyezést



▲ Tréfi sajnos nem okozott kirobbanó sikert, legalábbis egyelőre



▲ Egy kis segítség sosem árt, avagy szárnyakat adunk vágyainak

2

pal



Dreamcast

Típus	Űrverseny
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Melbourne House
Megjelenés	2000. november (NTSC)
	2000. október (PAL)

LOONEY TUNES SPACE RACE

A Mario Kart-klónok dömpingjéből a Dreamcastra készült Looney Tunes Space Race messze kitűnik, stílszerűen fogalmazva: igencsak elhúzza a riválisok alkotta mezőnytől. Az már eleve egy jó pont, hogy a jól ismert Warner Bros.-rajzfilmek figurái elevenednek meg a képernyőn, de ami még inkább figyelemre méltó: hogy mennyire eltaláltak a karakterek, illetve a játék színvilága. Itt már nem csupán arról van szó, hogy a rajzfilmrajongók megnyeréséhez kölcsönvettek néhány rajzfilmsztárt, hanem maga a show költözött át egy Dreamcast ezüstkorongra. Elindul a játék, és nem tudjuk eldönteni, hogy amit látunk, az vajon rajz, vagy inkább 3D-s grafika.

Kedvenc szereplőink egy intergalaktikus versenysorozatban vesznek részt. A Prérifarkastól már megszokhattuk, hogy rakétákon lovagolva próbálja felvenni a Gyalogkakukk tempóját, de most az összes többi szereplő is (8+2 karakter) hasonló alkalmatosság nyergébe pattan. Hőseink kíméletlen csatákat vívnak egymással, mert a győzelemhez vezető út nem éppen a legtisztességeesebb: alapvető szabály, hogy ott babráljunk ki a többiekkel, ahol csak tudunk. Összesen hat bolygó tizenkét pályáján állhatunk rajthoz. A „Bolondos dallamok”-ra igencsak jellemző tréfákkal lehet hátráltatni az ellenfeleket, amelyek a stílusnak megfelelően ládából kerülnek elő. Ilyen például a teleszkópos bokszesztyű, vagy a mindent elnyelő, ledobható fekete lyuk. Vannak egészen egyszerű cuccok is, úgymint lézerstukker, és vannak extrém hülyeségek is: mint például a távirányítók, amikkel széfet, zongorát, elefántot és – természetesen – kovácsüllőt pottyant-

hatunk az ellenfeleink kobakjára. Persze amazok ugyanúgy élnek ezekkel a nagyszerű lehetőségekkel, mint jómagunk. A különböző galádságoktól csak a szerencsénk menthet meg minket: ha netán négylevelű lóherére bukkanunk, azt pajzsként használhatjuk.

A fegyvereken kívül felszedhetünk még kisebb palackokat is: ezek a turbókat töltik fel. A turbóval azonban óvatosan kell bánni: a pályák iszonyatosan kacskaringósak, teli váratlan ugratókkal és fordulókkal, úgyhogy könnyű lesodródni róluk, és hát sóderágy nincs – helyette vannak szakadékok.

Mint már utaltam rá, a játék úgy néz ki, mintha a rajzfilm egy speciális kiadását látnánk. Már eleve úgy van tálalva a történet, hogy a show keretében egy közvetítést láthatunk: Babsy nyuszi a sportriporter, aki így időnként kép a képből megoldással kommentárokat fűz az eseményekhez. A grafika stílusa már ismerős lehet a Dreamcast-rajongók számára: korábban a fantasztikus Jet Grind Radióban láthattunk hasonlót. A különleges árnyékolásnak köszönhetően teljesen mintha rajzolva lennének a dolgok – hiszen kontúrosak az alakok – de mégis 3D-s az egész. A profi külsőségekhez hozzá tartozik persze a magas színvonalú animáció is. Az animátorok még azzal is törődtek, hogy a figurák szemmel tartásuk egymást: forgatják a fejüket, ahogy hagyjuk a többieket vagy ők hagynak le minket. Már egyébként az is mulat-

ságos, ahogy a menet-
szél lobogtatja

Rissz-rossz Sam
bajszát vagy épp
Tapsi Hapsi fülét,
hát még amikor
beindul a csihi-puhi!
A csetepatékat pedig
természetesen jelleg-
zetes hangeffektusok kísérik.

De nemcsak pofás egy játék a Space Race, hanem még élvezetes is. Idővel kitapasztalhatjuk, hogy melyik fegyvert hol érdemes használni, s már nem csak találmányra csépeljük a többieket. Ahogy pedig teljesítjük egymás után a pályákat, úgy kihívhatjuk párbajra az egyes karaktereket, a versenyeken nyerhető érméért pedig speciális ACME-rendezvényekre vásárolhatunk részvételi jogot – például verseny tréfák nélkül, avagy csak fekete lyukakkal stb. Szóval a Space Race nem csak a rajzfilmrajongókat köti le.

1,2,3,
GO!

Ez van, srácok!

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Wacky Races	–	–
Looney Tunes: Space Race	89%	
San Francisco Rush 2049	00/01	82%



▲ A világűr tele van fekete lyukakkal – főleg ha arra jár a Prérifarkas



ÖSSZEFOGLALÓ

A játék alapjául szolgáló rajzfilmsorozatot nyilván mindenki ismeri, úgyhogy a képeink alapján talán nem nehéz megítélni, mennyire sikerült a rajzfilm motívumait 3D-ba átültetni. Ehhez jönnek még a kacagtató animációk és hangok, szóval az összhátas nagyon eredeti. A Mario Kart teremtette játéktílusba mellesleg nagyon beleillenek a rajzfilmsztárok, minek köszönhetően igazán remek hangulatú versenyjátékkal szórakozhatunk.

POZITÍVUM

- Rajzfilmszerű grafika, és hangulat
- +1 flipperjáték a VMU-val

NEGATÍVUM

- Lehetne több fegyver
- Nincsenek főgonoszok
- Egy versenyjátékból hogy hiányozhat a Gyalogkakukk?

GRAFIKA 95 %

HANG 93 %

ÉRTÉK 89 %

▲ Sötét fellegek gyűlnek, de szerencsére nem az én fejem felett

V. Z.
vzoli@votel.hu



BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Grandia II.

Evolution 2.

Time Stalkers

Final Fantasy Dreamcastra?

GRANDIA 2

Dreamcast

Típus	RPG
Kiadó	Ubisoft
	www.grandia2.com
Fejlesztő	GameArts
Megjelenés	2000. december 5. (NTSC)

Vége-velahára! Akár ezt is mondhatták megkönnyebbülve azok a Dreamcastosok, akik a szerepjátékokat kedvelik. A Sega – sokak által méltatlanul leírt – masinájára ugyanis az összes játéktípus nagy számban képviselteti magát – az RPG-k kivételével. Ez a tendencia szerencsére megváltozott, hiszen egyszerre több szerepjáték is megjelent Dreamcastra. Ezek közül az első, amelyet letesztelünk, a Grandia II.

A Grandia név már ismerős lehet azoknak, akik egy ideje már figyelemmel kísérték a konzolos szerepjátékokat. A Grandia első része még 1997-ben jelent meg – az azóta már konzoltörténelemnek számító – Sega Saturnra, bár sajnos csak japánul. A játék annyira jóra sikeredett, hogy sok kritikus szerint ez a program volt a Saturnra elkészült alkotások közül az egyik legjobb. Sokan kiemelték a Grandiát a tömegből a jó háttérsztorija, a nagy felfedezhető terü-

letek és a remek harcrendszer okán. A játék tavalyelőtt megérkezett PlayStationre is (szerencsére már angolul) és sikerült is megismételnie a Saturnos változat sikerét. A program készítői az újabb rész platformjával ismét egy Sega-masínát választottak, hogy elkészítsék minden idők legjobban kinéző japán stílusú szerepjátékát.

Mint minden ilyen stílusú programban, itt is a háttértörténet az egyik legfontosabb, amely a szokásos „jó-gonosz” konfliktus sokadik feloldozása. A sztori egy réges-régi háború körül zajlik, amelyet két isten vívott egymással: Granas, a jó-ságos óvja és védelmezi a világot, Valmar, a gonosz pedig megpróbálja elpusztítani. A világ országai hamarosan vagy egyik, vagy másik istenség mellé álltak, s kezdetét vette a vallásháború. Illetve kezdetét vette volna, hogyha Granas kardjával meg nem ölték volna a gonoszt, aki darabokra hullott, ám ha-

lála helyén egy különös mélyedés keletkezett, amelyet a néphagyomány Granaclyffnek nevezett el. Ezt a történetet az idő szépen lassan átalakította tündérmesévé, ma már senki sem emlékszik, hogy régen létezett egy Valmar nevű valaki, aki megpróbálta elpusztítani a világot...

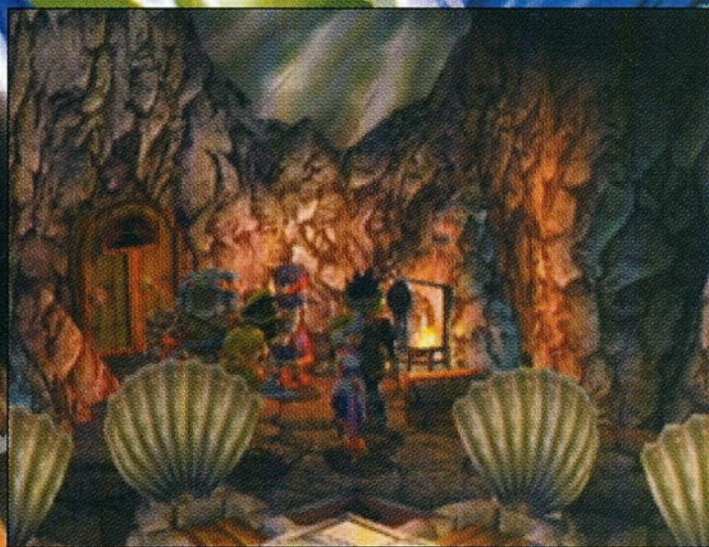
A játék főhőse Ryudo, a kissé cinikus zsoldos, aki társával Skye-jal, az éles eszű és beszélő sassal járja a vidéket, kaland után kutatva. Ryudót felbérelik, hogy a porfészeknek számító Carbo városából kísérelje el Elenát, a papnőt, aki éppen egy rituálét készül végrehajtani, amely Valmar újjászületését hivatott megakadályozni. Hősünknek eleinte nem fűlik a foga az unalmasnak tűnő feladathoz, ám később – az ilyen stílusú játékokhoz hasonlóan – annyira bele-sodródik az eseményekbe, hogy a végkifejletig nem is tud (és nem is akar) kikászálódni onnan... Természetesen a többi karakter markánsan különbözik egymástól, és ahogy azt a japán RPG-kben megszokhattuk, mindegyiküknek megvan a saját stílusa, háttértörténete és vágyai. Ilyen Millenia, a boszorkány, Roan, a rejtélyes ifjú, Mareg a barbár harcos vagy Tio, a robot, aki az emberi lét titkát keresi. Talán a játék legjobb oldala a karakterek kidolgozása, hiszen a szereplők szinte élnek, hasonlóan a Final Fantasy-játékokhoz. Ezt az életszerűséget leginkább tervezőjüknek, Yuushi Kanoenak köszönhetik. Szintén idetartozik, hogy nagyon jól sikerült a szereplők hangjának eltalálása (a Grandiában ugyanis beszélnek a szereplők – sajnos nem mindig, csak a játék bizonyos pontjain, ami egy kicsit furcsa), ennek érdekében a Ubisoftnál (ők fordították a játékot angolra) igazán profi személyt választottak a feladatra, megbízták Kris Zimmermant, a han-



▲ Eredeti szakképzettségünk rovarirtó



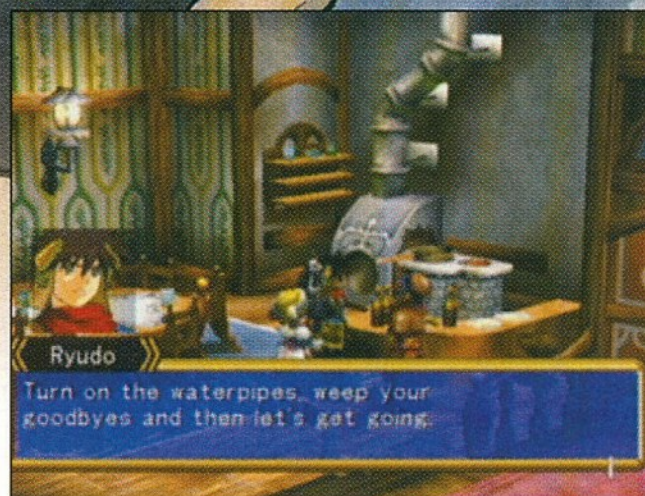
▲ Rohaaaaaaam!



▲ Fúj de ronda! És még meg is akar enni minket...

amely kicsit emlékeztet a Final Fantasykban megszokott ATB-re. Az IP Bar egy csík, amelyen a csapat-tagok és az ellenfelek kis ikonokkal vannak jelképezve. Ahogy telik a csatában az idő, a csíkon az ikonok szépen lassan haladnak előre. Természetesen a karakter vagy az ellenség sebességének függvénye az, hogy ez az ikon milyen gyorsan mozog. Amikor az ikon eléri az IP Bar pontját (az ún. Command pontot), akkor lehet parancsot adni a karakternek. Miután kiadtuk a megfelelő parancsot (támadás, tárgyhasználat, varázslat stb.), az ikon továbbhalad, és amikor eléri az IP Bar végét, akkor hajtja végre a karakter a megfelelő cselekedetet. A rendszer meglepően egyszerű, ám nagyon komoly taktikázásra nyílik lehetőségünk, hiszen van olyan támadás, amely kissé kevesebbet sebez, mint a normál ütés, de amellyel az ellenfél ikonját kissé hátrébb tudjuk tolni az IP Baron (ezt hívják „cancel” hatásnak). Ezzel a lehetőséggel, nagyon okos taktikával akár úgy is legyőzhetünk ellenségeket, hogy ők meg se tudnak sebezni minket. Sőt a Final Fantasykkel ellentétben a karaktereink nem szimplán odaugranak az ellenséghez, hanem odafutnak és megütik, ami szintén időbe kerül. Ez az elem nagyon fontos a csatákban, amelyek jóval több gondolkodást kívánnak, mint a többi ilyen stílusú programban.

A játék a karakterfejlődés terén is szolgál újdonságokkal, hőseink tapasztalati pontokat természetesen kapnak, de a varázslatok és a képességek tanulása nem teljesen úgy működik, mint azt megszokhattuk az RPG-kben. Csaták után „magic coinokat” és „skill coinokat” kapunk, amelyekből új varázslatokat, illetve képességeket vásárolhatunk karaktereinknek (erre azonnal, akár közvetlenül a csata után is lehetőségünk van). Természetesen nem kötelező azonnal el-



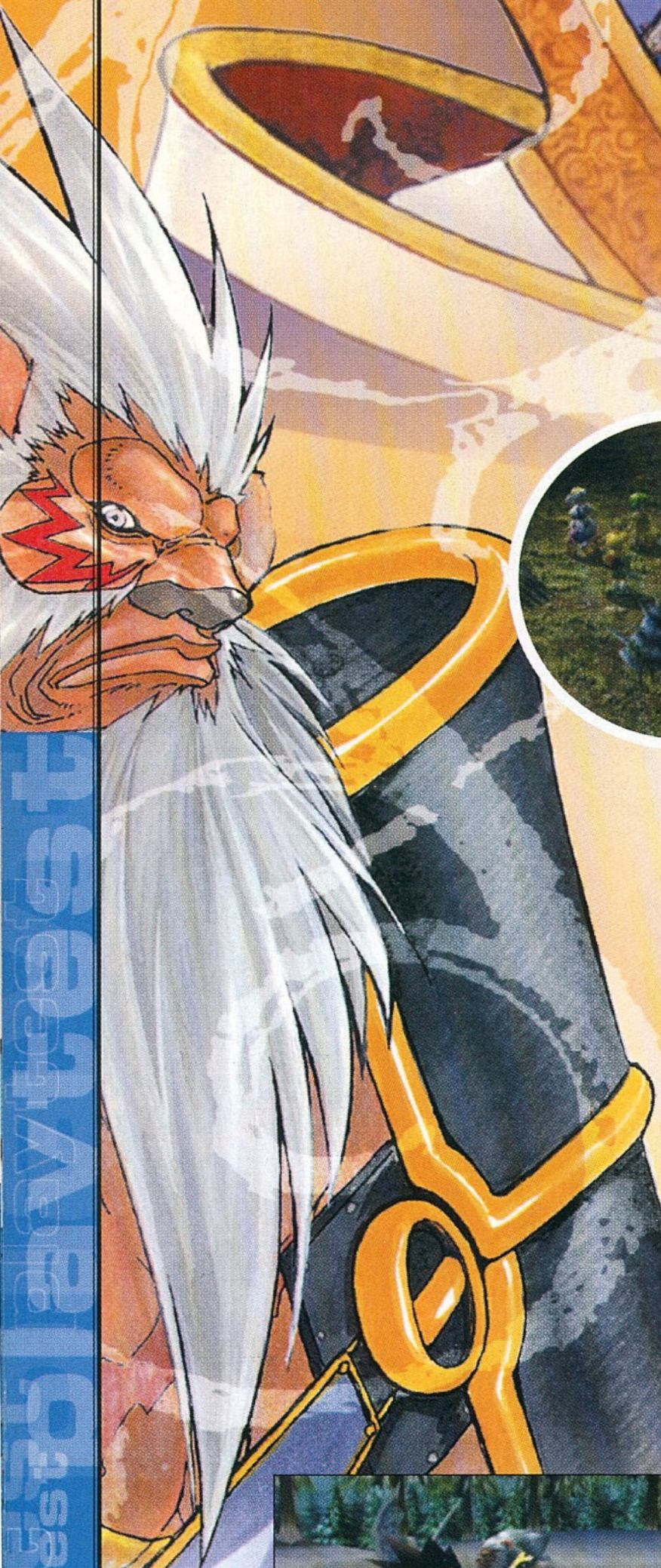
▲ Úgy tűnik, Ryudo nem tanult illemet

gok elkészítésével. Őt egyébként a Metal Gear Solidból ismerhetjük, mint szinkronrendező. Ott igazán jó munkát végzett, nem véletlen, hogy a Grandia II.-nél sem vallott szégyent. Olyan személyeket választott a dialógusok előadására, mint Cam Clarke (Metal Gear Solid, Lion King II.), Jennifer Hale (Baldur's Gate), Jodi Benson (Little Mermaid, Toy Story 2.), vagy Paul Eiding (A Bug's Life, Diablo II.). A profi színészeknek köszönhetően a karakterek hangjai tökéletesek, egyáltalán nem zökkentik ki a játékost a megfelelő hangulatból.

Ha már a hangulatról tartunk, akkor feltétlen idetartozik és érdemes megemlíteni a program zenéjét is, amelyet Noriyuki Iwadare szerzett, akinek a Grandia első részének dallamai mellett a Lunar és a Lunar II. aláfestő muzsikáját is köszönhetjük. A dallamok, amelyekben jól megfér egymás mellett a zongora, a kórus és a szintetizátor, kellemes aláfestést nyújtanak a játékhoz. Az újabb kori trendeknek megfelelően itt is van „énekes szám”, egyből kettő is, amelyeket Kaori Kawasumi ad elő, ráadásul portugálul! A dobozban találhatunk egyébként egy audio CD-t is, amelyeken 12 válogatott muzsika hallható a játék zenéi közül.

A játék grafikája semmi kívánnivalót nem hagy maga után. Mind a hátterek, mind a karakterek kidolgozása első osztályú, a világ nagy felbontású textúrák használatával kel életre. A kamerát szabadon forgathatjuk, olyan irányból nézünk az eseményeket, ahonnan csak szeretnénk. Érdemes is minden oldalról megsejlelni a dolgokat, mert a terület igencsak részletesen ki van dolgozva. A harcokban a karakterek modellje még szebb, mint mászkálás közben, szinte lemásznak a képernyőről. Kinézetük persze mangás, még szájuk sincsen!

A világ teljesen életszerű, a városokban valós időben zajlik az élet, mindenki siet a maga dolgára, tényleg úgy érezzük, mintha ott lennénk a Grandia földjén. Az első részhez (és a Chrono Crosshoz) hasonlóan itt sincsenek véletlenszerűen generált csaták, az összes ellenség is ott kolbászol a területen, csak azokkal kell megküzdenünk, akiket nem tudunk (vagy nem akarunk) kikerülni. A programban még arra is van lehetőség, hogy ha hátulról ugrunk neki egy ellenséges csoportnak, akkor néha meglephetjük őket. Ha a csatára kerül sor, akkor találkozhatunk az egyik legjobb harcrendszerrel, amely valaha szerepjátékba belekerült. Az egész rendszer az úgynevezett IP Bar körül zajlik,



▲ Nyilván remek kilátás lehet a hegytetőn



költeni a nehezen megszerzett coinokat, akár spórolhatunk is velük, hogy az erősebb mágiaikat, illetve képességeket tehessük minél hamarabb magunkévá. Varázslatokat még tanulhatunk a manatojásokból (mana egg), valamint új képzettségekre is szert tehetünk bizonyos mágikus erejű könyvekből. Ebből is látszik, hogy a karakterek fejlődése igen szerteágazó, nagy szabadságot nyújt a játékosnak, minden hőst olyan irányba terelgetünk, ahogy nekünk tetszik.

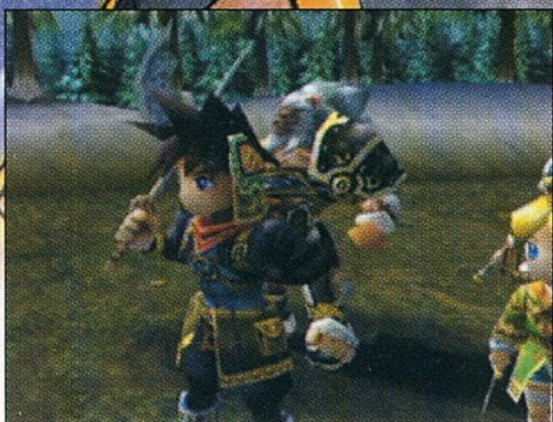
Ennyi szócséplés után nincs is más dolgom, mint sok szerencsét kívánni azoknak, akik nem tudnak ellenállni Grandia világának és el szeretnének merülni benne. A vállalkozó kedvűek pár oldallal hátrébb azonban néhány segítő táblázattal még gazdagabbak lehetnek, amelyek megkönnyítik a kalandozást.

Caris
caris@vogel.hu

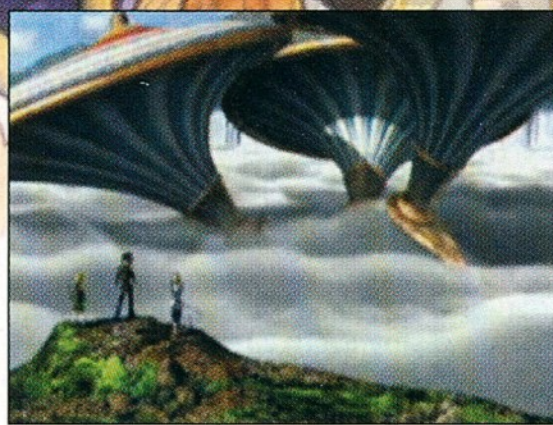
A karakterek bemutatása:

Ryudo:

A játék főszereplője, aki a Geohound nevű zsoldoscsapat tagja. Ezeket a kalandvágyó katonákat olyan – általában gazdagabb – személyek bérelték fel, akik nem akarták személyesen elvégezni a piszkos munkát – a Geohoundok megcsinálják ezt helyettük. Ryudo, akinek még lenne mit tanulni az etikett szabályaiból, minden érdekesnek és izgalmasnak tűnő munkát elvállal – természetesen csak akkor, ha megfelelő a fizetés is. Kissé cinikus, főleg a nőkkel szemben nem bírja visszafogni magát, de bárkinek "beszól", ha valami nem tetszik neki. Nem egyedül utazik, hanem egy beszélő sassal, Skye-jal, aki többet akadályozza hőstünket, mint amennyit segít neki.



▲ Hőstünknek mindene van, csak a száját felejtette le a rajzoló



▲ ...mint ahogy innen sem piskóta a panoráma

Ryudo fegyvere a kard, képességei pedig a következők:

- *Tenseiken Slash*: felfelé csapás, amelynek "cancel" hatása is van (egy ellenség ellen hatásos).
- *Flying Tenseiken*: hőstünk Skye segítségével vág egy hatalmasat (egy ellenség ellen hatásos).
- *Purple Lightning*: halálos csapás villámló karddal (egy ellenség ellen hatásos).
- *Sky Dragon Slash*: a legdurvább csapás a játékban (minden ellenség ellen hatásos).

Elena:

Ryudo első feladata a játékban, hogy Elenát, a papnőt védje meg a veszélytől. Ahogy ez már a szerepjátékokban lenni szokott, egészen a program végét együtt maradnak. Elena kicsit fiatalabb, ám jóval naivabb, mint a néha kissé durva Ryudo, de csatában igen jól megállja a helyét. Elena szerencsétlensége, hogy Valmar tartja a befolyása alatt, így el kell jutnia a Granas Katedrálisba, hogy kiűzhesse magából a gonoszt és démon testőreit. Persze ez nem olyan egyszerű feladat, mint amilyennek elsőre látszik...

Elena fegyvere a pálca, képességei pedig a következők:

- *Impact Bomb*: fénylő gömbök csapkodják meg az ellent, "cancel" hatással egyetemben (egy ellenségre hat).
- *Nightmare Ball*: a varázspálcából kijövő buborékok elaltatják az ellenséget (több ellenségre hat).
- *Droplets of Life*: az Élet Vize minden csapattagot felgyógyít.
- *White Apocalypse*: az isteni fény porrá változtatja az ellenségeket (minden ellenségre hat).

Millenia:

Millenia nem sokkal azután tűnik fel a színen, hogy Elenát megszállja a gonosz Valmar. Az azonban gyanús, hogy



▲ Vajon mi van a híd túloldalán?

Elenával soha nincsenek egyszerre jelen... Millenia határozottan gonosz jellemű, vörös hajú és hatalmas mellső idomokkal áldotta meg a sors (illetve Kanoe-szan, a tervezője). A hátán helyes kis szárnyakat visel, csatában pedig igazi segítségévé válik a csapatnak. Hogy mi a célja, arról senkinek sem árul el semmit...

Millenia fegyvere a számszeríj, képességei pedig a következők:

- **Arrow Shot:** egy biztos kézzel végrehajtott pontos lövés, amelynek "cancel" hatása is van (egy ellenség ellen).
- **Heel Crush:** halálos támadás, amely egyenesen az ellenség lelkét sebz (egy ellenség ellen).
- **Fallen Wings:** támadás szárnyakkal (minden ellenség ellen).
- **Starving Tongue:** HP-t szív az ellenségtől a nyelvével (!) (minden ellenségre hat).
- **Spellbinding Eye:** megakadályozza az ellen mozgását (egy ellenségre hat).
- **Grudging Claws:** egész egyszerűen kettévágja az ellenséget (sajnos csak egyet).

Roan:

Kínézetre lány, de saját bevallása szerint fiú, akit hőseink a Durham barlang mélyén szabadítanak ki. Minden figyelmeztetés ellenére szökött be a barlangba, hogy ott egy olyan cuccot keressen meg, amelyet még az (azóta már elhunyt) anyja hagyott itt neki. Roan a találkozás után azonnal megkedveli Milleniát (azokkal a lökhárítókkal nem is csoda) és egész egyszerűen nem hiszi el, hogy gonosz. Ryudo véleménye szerint kicsit gyáva és "gizda", de később kiderül, hogy nem az a gyenge és szegény fiú, akinek elsőre hiszik a többiek.

Roan fegyvere a kés, képességei pedig a következők:

- **Golden Hammer:** támadás egy kalapáccsal, plusz "cancel" hatás (egy ellenfélre).
- **Dragon Rise:** legendás sárkánytámadás (egy ellenfélre).
- **Snowball Fight!** hógolyóval megdobálja az ellenfeleket (néhány ellenfélre hat).
- **Vitality March:** megszünteti a státuszváltozásokat (az összes csapatagnál).
- **True Dragon Rise:** Hatamas erejű sárkánytámadás (egy ellenfélre hat).

Mareg:

Mareg, aki hatalmas barbárszerű harcos, a japán RPG-k jó szokásához híven

először főellenséggént, majd csapatagként szolgál (ha legyőzzük, akkor beáll hozzánk). Akkor támadja meg hőseinket, amikor ők a Baked Plainsen táboznak éppen. Életét annak szenteli, hogy Ryudo gonosz testvérét, Melficét megtalálja és eltegye láb alól. Nagyon erős és nagyon határozott, csatában pedig nagyon hasznos. Emellett keveset beszél és mindig azt teszi, amit Ryudo mond neki, éppen ezért tökéletes csapatag.

Mareg fegyvere a harci balta, képességei pedig a következők:

- **Beast-Fang Cut:** hatalmas csapás, "cancel" hatással fűszerezve (egy ellenfélre hat).
- **Beast-King Smash:** teljes erejű gyilkos csapás (egy ellenfélre hat).
- **Beast-King Blast:** különleges csapás (speciális hatással).
- **Lion's Roar:** egy remekbe szabott harci üvöltés, amely a támadóerőt növeli (minden csapatagra hat).

Tio:

Tiót, a robotot hőseink a Claw of Valmarban találják. Mivel nincs se lelke, se gazdája, teljesen elveszítettnek érzi magát. Mareg, ezt felismeri, szárnyai alá veszi, így csatlakozik a csapathoz. Még Maregnál is szótlanabb, csak azt teszi, amit mondanak neki, se többet, se kevesebbet.

Tio fegyvere a pengékkel felszerelt karika, képességei pedig a következők:

- **Lotus Flower:** látványos támadás, amelynek "cancel" hatása is van (egy sornyi ellenségre hat).
- **Fast Dance-Whirl:** legendás támadótánc (egy ellenfélre hat).
- **Tornado:** egy tánc, amely szél alapú sebzést okoz (az összes ellenfélre hat).
- **Whisper to Stars:** a csillagok ereje véletlenszerűen megemeli különböző tulajdonságainkat (az összes csapatagra hat).

ÖSSZEFOGLALÓ

Az egyik legelső Dreamcastos szerepjáték igazán jóra sikerült. A remek grafika és hang mellett kár, hogy a háttértörténet kissé lapos, ezt ugyan ellensúlyozzák a kidolgozott karakterek. Bizonyos tekintetben a játék régi stílusú, nincsenek benne rejtett küldetések és minijátékok, amelyek manapság szinte „kötelezőek” egy sikeres RPG-nél (FF IX., Breath of Fire IV.). Ez nem válik feltétlenül hátrányára a játéknak, amely minden további nélkül megérdemli a nagyon jó értékelést, hiszen remek szórakozást nyújt, minden rajongónak kötelező darab.

POZITÍVUM

- nagyon jó harcrendszer
- jól kidolgozott karakterek
- gyönyörű!!!

NEGATÍVUM

- nem túl eredeti háttértörténet
- nem lehet pauszálni a dialógusok alatt
- nincsenek benne minijátékok

GRAFIKA

90 %

HANG

87 %

ÉRTÉK

90 %



Ladies & Gentlemen Start Your Engines!

DAYTONA 2001



Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sega/Hasbro
Fejlesztő	Amusement Vision
Megjelenés	2000. december (NTSC)

A Segának sikerült igazi karácsonyi meglepetést okoznia az autóverseny-rajongóknak. Néhány számmal ezelőtt még arról számoltunk be, hogy majd csak valamikor az idén jön ki a várva várt Daytona USA Dreamcast-verziója, mire nem sokkal utána jött a hír, hogy a Sega alaposan belehúzott, s végül már tavaly év végén „daytonázhattunk”. Igaz, egyelőre még csak a japán verzióval.

Aki volt már valaha egy valamirevaló játékkeremben, egészen biztosan ismeri – hacsak látásból is – a Daytona USA eredeti, játékkermi változatát, mert hát nem egy mai „gyerek”. Szinte nehéz is elhinni, hogy a korát meghaladó Model 2 chipsettel a Daytona automatája volt az egyik úttörő, ami texture mapped grafikát alkalmazott (a korabeli játékokban csupán egyszínű poligonokból voltak összerakva mind az autók, mind a pályák), és amiben több választható külső nézet is volt (a Sega egy időben le is akarta ezt a módszert licencelni). Az pedig még elképzelhetőbb, hogy már több mint hat éves játék, de még ma is megállja a helyét az azóta dömpingszerűen érkező jobbnál jobb autóversenyek között.

Nem egészen élethű, de zseniálisan



▲ A spéci DC engine nem lustálkodik: van bőven kocsi is, pálya is

játszható: ez az, ami Daytonát nagyra tette. Ez a kettő tulajdonképpen össze is függ egymással, mert amit elvettek az élethűségből, azt hozzáadták a játszhatósághoz. Egy súlyos karambol után például nem pörög ki az autó, nem áll meg a forgalommal szemben – csak felemelkedik, majd bukdácsol egy kicsit, s utána rögtön a gázba taposhatunk. Nem akarták megfosztani a játékelménytől a játékost, ha már bedobta a zsetonokat: ilyen egy jó játékkermi játék. Ugyanakkor kihívást is kínál bőségesen. Az első, ovális pálya tökéletes az amatőr versenyzőknek, aztán jön „Dinoszaurusz kanyon”, ahol már nem árt ismerni a kanyarokat, és végül a tengerparti pálya hidakkal, aluljárókkal, ami aztán tényleg nagyon kemény.

Sega-játékról lévén szó, mi sem természetesebb, mint hogy készült a Daytonából Saturn-verzió is. A 95-ös konverzió ugyan nem egészen volt arcade minőségű, de a kissé lebutított grafika ellenére fantasztikus csatákat vívhattunk – jóllehet akkor még nem volt osztott képernyős kétjátékos mód. Sok rajongó emlékszik vissza szívesen: már rég nem az volt a cél, hogy a gép irányította ellenfeleket legyőzzük, hanem hogy a haverunkat megelőzve miként faraghatunk le még egy-egy századmásodpercet az időnkéből. És valahogy mindig sikerült is! Hónapokig játszottunk, de még mindig tudtunk jobb és jobb eredményeket elérni. Aztán jött a szintén Saturnra készült Circuit Edition. A grafika jócskán fel lett turbózva, a sokat kifogásolt képfrissítés teljesen sima lett, betettek osztott képernyős üzemmódot, sőt új pályákat terveztek – egyszerűen sokat fejlesztettek a dolgon. De sajnos mégsem volt már



▲ Kicsit szélesebb gumikkal növelhetjük a tapadást több-kevesebb sikerrel

ugyan-
az az élmény.

Nehéz ezt megmagyarázni annak, aki nem egy rajongó megszállottságával szemléli a programot, mindenestre kicsit módosítottak a kocsik viselkedésén, és ez sajnos pont elég volt ahhoz, hogy a Daytona többé ne legyen Daytona – csak egy jópofa versenyjáték. Ugyanazok a váltási technikák és trükkök nem azt eredményezték, mint amit már a játékkeremben, illetve a korábbi Saturn-verzióban a tökélyig fejlesztettünk. Tartottam is tőle, hogy most ugyanez lesz a Dreamcast-verzióval is – de szerencsére erről szó nincs.

A Dreamcast-konverziót világszerte újongva fogadták a bennfentesek, s jómagam is csak csatlakozni tudok hozzájuk: ennyire jó átírat talán még sohasem készült. Száz százalékgig ugyanaz a hangulat, mint 94-ben, ugyanakkor a játék mégis XXI. századi színvonalat képvisel. Ugyanaz a jó kis Hornet kocsi, ugyanazok a baba pályák, ugyanazok a kissé bárgyú, de már jól megszokott zenék, és nem utolsósorban: ugyanaz az irányítás. Úgy ülhetünk át a játékkermi gép pilótaszékéből a Dreamcast elé, hogy nem érzékeljük a különbséget. Főleg ha van egy kormányunk, aminek a használata mellesleg erősen javasolt, merthogy a nagy ívekhez igen finom kormánymozdulatok szükségesek, és ezért az analóg kar rendkívül érzékeny. Ami pedig a lényeg: a régi jó trükkök ugyanúgy kamatoztathatók, mint anno – például ugyanúgy megvan a „repülőstart” lehetősége is. (A repülőstart lényege: féket nyomva tartani az utolsó pillanatig, miközben a fordulatszámmerő a sárga zónában legyen. Ez az egy dolog egyébként az analóg gáz miatt mindig is könnyebb volt a játékkeremben, mint Saturnon, s most Dreamcaston sem nagy ördögösség.)

Mindig is vágytam rá – és ezzel természetesen nem voltam egyedül –, hogy egy arcade minőségű Daytonával játszassak otthon, és most tessék: itt van. A

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Daytona USA 2001

F355 Challenge

Test Drive: Le Mans

00/01 89%



A screenshot from the video game 'Need for Speed: Underground'. The player is driving a blue sports car on a winding road. The game's heads-up display (HUD) is visible, showing 'LAP 1/4', a lap timer of '00:15.203', a speedometer reading '233 km/h', and a large '34' indicating the current lap or position. A 'TIME ATTACK' mode indicator is also present. In the bottom right corner, a track map shows the current location on the course.



Dreamcast

Típus	Táblás társasjáték
Kiadó	Sega
Fejlesztő	Sega - Sonic Team
Megjelenés	2000. december (NTSC)

SONIC SHUFFLE

Ki keveri a zsugát?



A Nintendo volt az úttörője a táblás-társasjáték-jellegű stílusnak. A Mario Party nagy sikert aratott, legfőképpen azért, mert sértődés nélkül ripityára szívathattuk benne a legjobb barátainkat. A Sony sem maradhatott ki a nagy üzletből. Kapásból kiadott egy hasonló játékot Crash Bash címmel, ami kimondottan jól sikerült, bár nem érte el a nagy N sikereit. A Sega egészen mostanáig késett a válasszal, de végül megjelent a várva várt mű: a Sonic Shuffle.

Mint minden játéknak, így ennek is van története. Ez persze korántsem valami nagy horderejű hollywoodi sztori, de azért megteszi. Sonic és barátai békésen éltek hétköznapijait, mikor egy váratlan dolog történt. Egy kétség-

beesett fairy (Lumina Flowlight) kereste meg őket azzal, hogy segítsenek neki Maginaryworld megmentésében. Az álmokból keletkezett csodálatos világ veszélyben forog, mert a gonosz Void szétverte a Maginaryworldöt teremtő és összefogó kristályt, Precioustone-t. Csak egy megoldás létezik, össze kell gyűjteni a kristály darabjait, amíg nem késő. Bár a kerettörténet alapján arra a következtetésre juthatunk, hogy a négy hős összefogva szerzi vissza a drágakő darabjait, de ez a játékban nem így van. Sőt. Egymással versengve kell minél gyorsabban megkaparintani az aktuális darabot.

A Sonic Shuffle vérbeli társasjáték: móka, kacagás. De ez az állítás csak egyetlen esetben igaz: ha rajtunk kívül akad még három ráérő emberke. Ha négynél kevesebben játszunk a játékkal, akkor az üresen maradt helyeken lévő figurákat a program fogja irányítani. És ettől a pillanattól kezdve nem arra fogunk játszani, hogy nyerjünk, hanem hogy a gép ne nyerjen. A CPU-játékosok ugyanis már közepes szinten gusztustalanul csálnak. Mindig jól állítják meg a forgólapot, pontosan emlékeznek az ellenfél lefordított lapjaira, és úgy egyáltalán mindig bejön nekik minden. Nincs más választásunk, induláskor a CPU-játékosok szintjét könnyűre kell állítanunk. Ekkor viszont átesünk a ló túlsó oldalára: számítsunk rá, hogy néha kimondottan értelmetlen dolgokkal fogunk szembesülni.

A játékot kétféleképpen indíthatjuk el. Story módban a kiválasztott figurával kell végigjátszanunk mind az öt pályát. Az ellenfeleinket természetesen a program irányítja, és továbbjutni is csak az első helyről lehet. A Versus mód már sokkal jobban hangzik. Ha egynél többen akarunk játszani a játékkal, akkor ezt kell választani. Sajnos a csaló CPU-játékosokat (pl. ha csak ketten vagyunk) itt sem tudjuk kiiktatni, de nagyságrendekkel jobb az esélyeink.

A játék alapszabályai egyszerűek, de az idő múlásával egyre újabb és bonyolultabb dolgokkal fogunk találkozni. Adott a pálya, amin különféle mezők vannak. A cél a Lumina által megjelölt mező elérése, ahol egy Precioustone-darab található. A játékosok egymás után lépnek. Attól függően, hogy a mező, amire léptek, mit ábrázol, különféle dolgok történnek. A legegyszerűbb a kék és a piros gyűrű mezője. A kék mezőre lépve kapunk, a pirosra lépve veszítünk gyűrűállományunkból. A darabszám attól függ, hogy éppen hányadik körben járunk, és hogy hányszor léptünk már ilyen mezőre a játék folyamán (combo).

Vannak eseménymezők, ahol többféle dologra kerülhet sor. Ha egy Forcejewel-t őrző szörnyet találunk, akkor

harcra (Battle) kerül sor. A kristályt őrző szörny felett megjelenik egy kártya, amin a védettsége látható. A saját kártyáinkból egy legalább ekkorát kell kiválasztanunk. A lap elkezd pörögni, és nekünk kell megállítani. Ha a szám nagyobb vagy egyenlő, mint a szörny védettsége, akkor miénk a kristály. Ha kisebbet forgattunk, akkor elvesztünk pár gyűrűt. Ha minijátékot (Mini Game) rejtő mezőre léptünk, akkor játszani fogunk. Ez lehet 1-1-1-1, 3-1 vagy 2-2 elleni küzdelem. Ezek a játékok zömében nagyon ötletesek, nagyon jókat lehet rajtuk mulatozni. A cél persze a minél több karika beszerzése, néha társaink kárára. Ha egy olyan csatamezőre lépünk, ahol más is áll, akkor párbajra kerül sor. Ez általában egy kártyaforgatós játék, ahol a cél a legnagyobb vagy éppenséggel a legkisebb pontszám összegyűjtése. Vannak olyan mezők (Shop), ahol Forcejewel-eket lehet vásárolni, általában meglehetősen borsos áron (50+ gyűrű). A táblán kétállapotú mezők is találhatók. Ezek olyan átjárók, melyek csak minden X-edik körben használhatók (pl. krokodil). Vannak játékosfüggő mezők is. Ezeket csak egy bizonyos figura tudja használni, pl. Tails átrepül a szakadék felett. Igen ritkák az interaktív mezők. Itt valamilyen animációval egybekötött esemény zajlik le, pl. egy delfin felkap minket és a pálya egyik véletlenszerű mezőjére visz. Nem maradhatott ki a leglényegesebb mező, a



▲ A halak a jég alatt telelnek, nem?



▲ Itt még teljes a készlet a lapokból

rugós gomba. Ha erre lépünk, akkor átrepülünk a pálya átellenes oldalára.

A játékmező kitárgyalása közben több olyan dolgot is említettem, amiről még nem volt szó. A játékban számozott kártyalapok alapján lehet bármit akciózni (lépni, harcolni stb.). A lapok egytől hatig vannak számozva (4-4 db), ezek mellé jön három Speciális lap, és egy Robotnik-Eggman lap. Így induláskor mindenkinek 7 lap jut. Bármilyen akció esetén lapot kell választanunk. Ezt nemcsak a sajátunkból tehetjük meg, hanem az ellenfél paklijából is. Persze a társaink lapjainak csak a hátulját látjuk, így tiszta lutri az egész. Ha behúzzunk egy Robotnik lapot, akkor egy csomó rossz dolog történhet velünk, tehát legyünk óvatosak. A Speciál lap három dolgot tud, ebből leginkább a lap megpörgetése a használható. Ilyenkor 1-7-ig bármilyen értéket forgathatunk, az egész csak rajtunk múlik. Nagyon fontos szerepet töltenek be a játékban a Forcejewel-ek. Ezek a kristályok különféle speciális dolgokat tudnak. Akadnak olyanok, melyek segítségével egyszerre több lapot is felhasználhatunk. Egyes kövekkel a játékosokat tudjuk összevissza teleportálgatni. Bizonyos kövek segítségével lapokat csereberélhetünk ellenfeleinkkel. Sajnos nincs hely mind a 38 Forcejewel ismertetésére, de ezt megteszi helyettünk a játék a töltőgép képernyőjén. A szint végén az elszámoláskor emblémákat osztogat a



▲ Te Knuckles, most haragszol rám?

program. Emblémát kap a legtöbb gyűrű birtokosa, a legtöbb Forcejewel tulajdonosa, és még sorolhatnám. Az győz, aki a legtöbb emblémát tudta összegyűjteni.

A játék megjelenésére nem lehet panaszunk. Ez bizony kimondottan profimunka. A speciális cell-shading effekt (a figuráknak vékony fekete körvonalaik vannak, pl. Jet Grind Radio, Wacky Racers) teljesen képregényszerűvé teszi az egész játékot. A szereplők animációja tökéletes, és a kameramozgatás is nagyon jó. A pálya legtávolabbi pontja is ki van rajzoltatva, és mindez akadozás nélkül jelenik meg a képernyőn. Az egész játék valahogy annyira egységes és annyira el van találva, hogy kár lett volna bármilyen szinten tovább szöszölni vele. Grafikailag tehát csillagos ötös.

A játék hangjait a Sonic Adventure-ből kölcsönözték. A szereplők beszéde, a régről ismert csilingelő gyűrű hangja, a karakterek speciális képességeit aláfestő hang, mind-mind kiváló. A zene is jónak mondható, bár a játékidő hossza miatt (1,5 óra) kicsit monotonná válik a végére. A minijátékok és egyéb események külön zenei és környezeti hangaláfestést kaptak, ezek szintén nagyon jól sikerültek. Csak ismételni tudnám a grafikai résznél tett megjegyzésemet a csillagokkal.

A Sonic Shuffle legrosszabb tulajdonsága a játszhatósága. Hiába a kitűnő grafika és a magával ragadó hangulat, ha a játékidő nagyjából egyharmadát azzal töltjük, hogy bámuljuk a képernyőt és a gépre várunk. A Sonic Team kóderei ezt a részt sajnos nem tudták rendesen megoldani. A játék még a legapróbb történéseknél is azonnal a GD-ROM-hoz nyúl és hihetetlen sokáig nyüstöli azt. A töltési idő nemegyszer túllépi a fél percet, ami azért sok, mert a játék folyamán nagyon sokszor kénytelenek vagyunk eltérni. És ez sajnos iszonyatosan vontatottá teszi a játékot. A játszhatóság rovására megy még a bonyolult játékszabályok tömkelege. Míg eleinte egészen egyszerűen ellesszünk a játékkal, a későbbiekben a minijátékok és egyéb események megjelenésével egyre több és bonyolultabb szabállyal fogunk szembesülni. Bár nekem ezek nem okoztak nagy megpróbáltatást, de figyelembe véve azt, hogy a játékkal egy 8 éves gyereknek is el kellene boldogulnia, akkor már érthető az ágálásom. Ha egy kicsit egyszerűbb lenne a játék, akkor talán kevesebbet is töltene a lemezről, és talán a játékmenet se lenne ennyire vontatott.



▲ Így készül a Sonic-Tails-Amy rántotta



▲ Ez már engedély nélküli csoportosulás!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sonic Shuffle minden jóakaratom ellenére sem érdemel közepesnél jobb értékelést. A szuper grafika és hangok mellé vontatott játékmenet társul, amit az örökkévalóságig tartó töltési idő koronáz meg. Az egyetlen jó dolog a minijátékokban rejlik. Többnapos tesztelés után is előjöttek addig még nem látott új minijátékok. Az persze nem túl jó dolog, hogy a 2 perces töltőgép után 30 másodpercig átszhatunk csak, de hát ez van. Ha valakinek van türelme végigülni a töltő képernyőket és akad pár cimborája, akikkel egy jót akar játszani, az ugorjon rá a játékra. Türelmetlenek ne is kezdjenek vele.

POZITÍVUM

- csodálatos grafika
- szuper minijátékok
- 4-en játszva nagyon jó

NEGATÍVUM

- vontatott játékmenet
- brutálisan sokat tölt
- lehetne benne netes lehetőség a csaló CPU-játékosok kiváltására

GRAFIKA 91 %

HANG 87 %

ÉRTÉK 71 %

SakmaN

sakman@vogel.hu





Dreamcast

Típus	Akcio
Kiadó	Crave Entertainment
	www.cravegames.com
Fejlesztő	Warthog
Megjelenés	2000. november 22. (PAL/NTSC)

STARLANCER

Zúr az űrben

Régi motorosok nyilván hallottak már a klasszikus Wing Commander-sorozatról. Ezen játékok szülőatyja, Chris Roberts pár évvel ezelőtt „megszabadult” addigi munkáltatójától, az Origintól és saját vállalkozást alapított, Digital Anvil néven, majd elkészítette a Starlancer című PC-s játékot. A program igen pozitív visszajelzéseket váltott ki a játékosokból és a szakmából egyaránt, nem véletlen, hogy a szoftveróriás Microsoft, amilyen hamar csak tehetett, felvásárolta a Digital Anvilt. Chris Roberts cégének egyébként semmi köze nincs a játék DC-s verziójához, azt teljes egészében külsős fejlesztők készítették.

A Starlancer nem más, mint egy űrhajós szimulátor/lövöldözős játék, amely a XXII. századba, egy hidegháború kellős közepébe vezeti a vállalkozó kedvűeket. A küldetés alapú programban a célunk az, hogy minden misszióban végrehajtsuk a számunkra kitűzött feladato(ka)t. Minden bevetés előtt egy rövid animáció közli velünk a következő küldetésről a tudnivalókat. Elindulás után azonban szinte mindig kiderül, hogy egész más dolgok várnak ránk a valóságban, mint az korábban feljebbvalóink ígérték. Emiatt rengeteg döntést kell hoznunk rövid idő alatt, ez adja a játék igazi varázsát – azt, hogy nem tudjuk, mi fog történni néhány másodperc múlva. Természetesen ahogy haladunk előre a játékban úgy kapunk újabb fegyvereket és űrhajókat, és úgy lesznek a bevetések is egyre ne-

hezebbek. Ezt főleg azoknál a küldetéseknél tapasztaljuk, amelyekben a cél egy saját hajó megvédése az ellenséges támadásoktól. Az ellen ez esetekben ugyanis előszeretettel lövöldöz ki torpedókat, amelyeket ilyenkor – ugyanis más megoldás nincs – kénytelenek vagyunk magunk szétlőni. Ez persze nem a legegyszerűbb feladat, sokszor fogunk szitkozódva újrakezdeni egy-egy küldetést emiatt. A történetre fűzött küldetéseken kívül lehetőségünk van még egy kis gyors lövöldözésre, valamint interneten keresztül egy maximum 6 fős küzdelemben is részt venni.

Ebben a játéknak a legjobban kidolgozott része az, amely – az ilyen PC-ről áthozott programokban – általában a legtöbb kritikát kapja, nevezetesen az irányítás. Aki ismeri a hasonló típusú PC-s játékokat, az tudhatja, hogy rengeteg gombkombináció van bennük, tehát egy billentyűzet nélkül lehetetlen lenne játszani velük. Amikor meghallottam, hogy itt a Starlancer DC-re, csak legyintettem, hogy az irányítást úgyse tudják jól megoldani, ám be kell valljam, tévedtem. Némi gyakorlatozás után az ember tökéletesen vezeti űrhajóját, annak ellenére, hogy kb. 25-féle különböző funkciót préseltek rá a fejlesztők a gamepadre. Ezt úgy érték el, hogy bizonyos gombok „shift”-ként funkcionálnak, nyomva tartásuk megváltoztatja a többi funkcióját.

A játék grafikájáról is érdemes szót ejteni. Hatalmas, részletesen kidolgozott textúrájú hajók száguldanak keresztül az űr sötétjén, néha pedig igen látványos robbanások kíséretében távoznak az örök vadászmezőkre.

Aki az ilyen stílusú játékokat kedveli, az mindenféleképpen próbálja ki a Starlancert, amely számomra az év egyik legkellemesebb DC-s meglepetése.

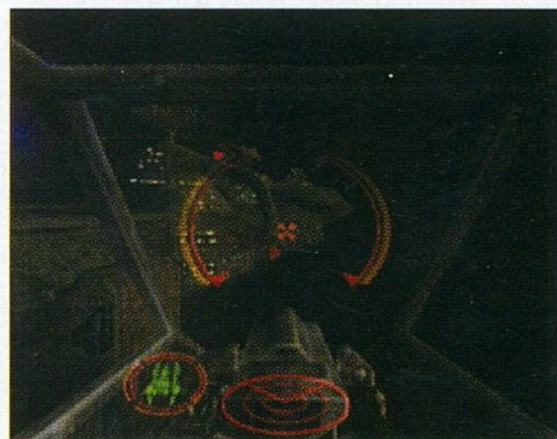
Caris
caris@vogel.hu



▲ Valakik nagyon pufogatnak a távolban



▲ Előbb-utóbb úgyis eltalállak!



▲ Hát igen, a gazdagabbjának ilyen nagy hajóra is futja



▲ Ezt megkaptad, barátocskám!



▲ Hűűű, ez meleg helyzet volt

ÖSSZEFOGLALÓ

Látványos grafika és izgalmas játékmenet jellemzi a Starlancert, amely minden DC-tulajnak ajánlott. Nagyon jó, hogy a sok – nem túlságosan összetett – arcade-átírat mellett ilyen mélyebb, bonyolultabb játék is megjelenik a Sega konzoljára.

POZITÍVUM

- Egy konzolokon ritka stílus képviselője Dreamcaston
- Jól eltalált irányítási rendszer
- Nagyon élvezetes

NEGATÍVUM

- Néha nehéz küldetések
- A grafika helyenként kicsit sötét

GRAFIKA 89 %

HANG 82 %

ÉRTÉK 86 %





Típus	Autós
Kiadó	Ubi Soft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Ubi Soft
Megjelenés.	2000 december (PAL/NTSC)

Versengés a világhálón

Waiting Room

PLAYERS

NAME	POINTS	RATING	RACE
SARMAN	10	Rookie	
RAILS	4	Rookie	

TRACKS

ODDROCK

CHAT

Chat window available
 RAILS has unlocked the caption
 SARMAN: hi!
 RAILS: hi!
 SARMAN: let's go
 RAILS: where are you from?
 SARMAN: I'm from Hungary

AREP CHAT

ÉRTÉK  **72%**



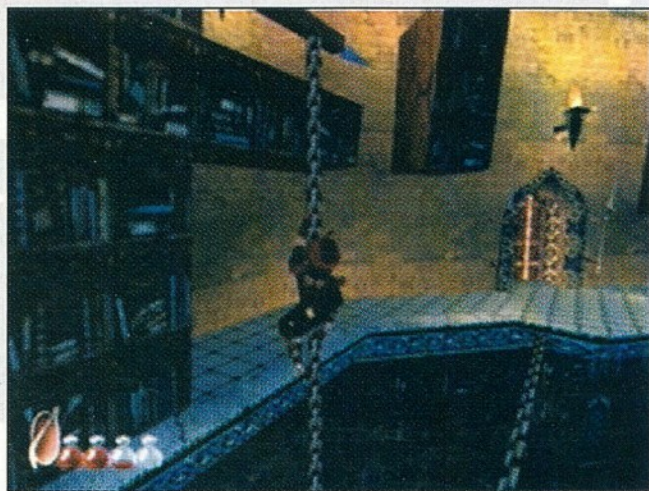
SakmaN
sakman@vogel.hu

Dreamcast

Típus	Akcio
Kiadó	Mattel Interactive
Fejlesztő	www.pop3d.com
Megjelenés	Avalanche
	2000. december
	(PAL/NTSC)

PRINCE OF PERSIA 3D

A perzsa herceg harmadszor is nekifut



▲ Egy ekkora könyvtárban csak így lehet közlekedni

A PC-s játékok hőskorának egyik pozitív hőse a „Herceg”. Ő volt az, aki egymaga keresztül verekedte magát megannyi ellenségen és trükkös buktatón, hogy végül szembe szállhasson a gonosz Jafarral. Hogy mindezt miért is tette? Mert Jafar szemet vetett a kedvesére. A hölgy természetesen nemet mondott, aminek eredménye egy hatalmas homokóra lett. Az újrafeldolgozás Prince of Persia 3D néven 1999. decemberében jelent meg PC-re, egy évvel később pedig Dreamcastre. A konverzió (és a DC) dicsőségére legyen mondv,

hogy az eredeti PC-s játékot minimális változtatások mellett sikerült átírniuk.

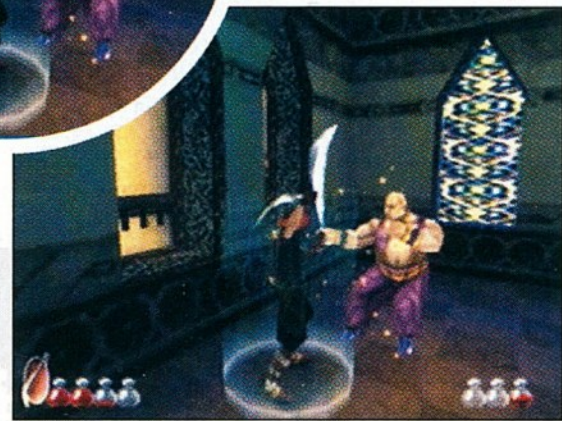
A történet képtelensége, hogy a 2000-es játékban szereplő herceg egészen biztosan nem azonos az eredetivel, hiszen ő tizenegynéhány évvel ezelőtt szultánná avanszált, a kiszabadított leányzó pedig szultánné lett. Na mindegy. Szóval adott a mostani szultán, akinek egy csodálatosan szép leánya van. A lányra sok a jelentkező, de akkora mákunk van, hogy pont mi vagyunk a férjjelölt. A szultán gonosz testvéröccse viszont a saját (tigrisfejű?) fiának szeretné a lányt, még a vérfertőzés terhe mellett is (hisz uncsitesók, nem?). Az akadály (mi) tehát eltávolításra kerül, vagyis egy dutyiban kötünk ki.

A történet innen kerül át a saját kezünkbe. Most leszögezem minden kalandvágyó ifjanc kedvéért, hogy a hercegnő kiszabadítása nem könnyű feladat. Utunk során nagy szükségünk lesz a logikánkra, az ügyességünkre és a megfigyelőképességünkre. A legnagyobb szükség viszont a kitartásra lesz. Nagyon sok esetben kell lépésről lépésre haladnunk úgy, hogy nem tudjuk, mi vár ránk a következő szobában. Nem egy pályát csak úgy tudunk megcsinálni, hogy tízméteres előrehaladás után elhalálozzunk, majd az újrakezdés után ezt a részt ismerve a következő tíz méter, és a szokásos elhalálozás következik. Persze ez nem jellemző az egész játékra.

A készítőik sajnos nem vették figyelembe azt, hogy sokan nem ismerik az eredeti játékot, a stílusból adódóan pedig egyből Lara kalandjaival vetik össze. Ez talán rossz húzás volt. A Larához szokott játékosoknak sok minden nem fog tetszeni. Leginkább a harcrendszer, amit az eredeti 2D-s játékból vettek át. Ha valaki ezt ismeri, akkor tök jó poén, de ha nem, akkor utálni fogja. Az egyetlen változtatás, hogy a kardok mellett íjat is használhatunk különféle nyilakkal. Az irányítás is másképpen van megoldva. Az analóg kar hátrahúzása esetén a herceg hátrafelé MEGY, és nem idétlenül UGRIK, mint Lara. Bár ezt az ugrást sokan megszokták, de én már annak idején is utáltam. Ugrani az erre rendszeresített gombbal lehet, gyakorlatilag minden irányban. A herceg különféle mozdulatait szintén csak azoknak kell előre begyakorolniuk, akik nem ismerik az ősjátékot. A többieknek minden magától értetődő.

A játék grafikailag a jobb kategóriába tartozik. Ez azt jelenti, hogy amit a képernyőn látunk, az nagy általánosságban szép. De ha egy kicsit jobban belemélyedtek volna a grafikusok, akkor lehetett volna még szebbet is csinálni. A textúrák minősége meglepően jó, már az első pályán szembetűnik a falak grafikájának élethűsége. A karakterek modelljei átlagosak, vagyis nincsenek túl sok poligonból, és átlagos textúrákat raktak rájuk. Ezen egészen biztosan lehetett volna még dolgozni. A 3D motor sebessége szintén nem Larát idézi, hiszen gyakorlatilag szaggatásmentesen mozgatja a pályát. Erre az egy dologra szerencsére rendesen odafigyeltek. A játék hangjai szintén kétélűek. A zene igen kellemes keleti hangulatot kölcsönöz a játéknak, és kimondottan jól illeszkedik a grafika meghatározó stílusához. A probléma a hanghatásokkal van. Az ősjáték hangulatát szerették volna visszahozni az eredetihez nagyon hasonló hangokkal, ami bizony rossz húzás volt. Egy grafikailag teljesen átalakított játék mellé 2000-es színvonalú hangok dukálnak.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Még egy csapás, és véged van, dagadt!



▲ A jótanácsokat komolyan kell venni

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Arabian Nights: Prince of Persia a Lara-stílust kedvelőknek biztosan tetszeni fog. Egy kicsit más a játékmenete, több benne a fejtörő, és a harcrendszer is gyakorlást igényel. Néha kilátástalanul képtelennek tűnik a továbbjutás bizonyos helyeken, de egy pár perces nézelődés és tüpörgés után megtalálható a megoldás. Nem szükséges minden ellenféllel szembeszállni, akár el is menekülhetünk előlük. Ha elég kitartónak érzed magad és nem viszolyogsz a Lara-stílustól, akkor az AN:PoP3D a te játékod.

POZITÍVUM

- szép grafika
- kihívás
- jó hangulat

NEGATÍVUM

- egyes részekben csak sokszori nekifutással lehet átjutni
- ritkán lehet menteni
- idejétmúlt harcrendszer

GRAFIKA 88 %

HANG 84 %

ÉRTÉK 81 %



Dreamcast

Típus	Akcio
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. november (NTSC)

Durrbelebumm!

CANNON SPIKE

A kik szeretik a lehető legegyszerűbb, szintisza lövöldözős játékokat, azoknak Cannon Spike biztosan be fog jönni. Egy tipikusan japán játékról van szó: az anime filmekre oly jellemző jövőben járunk, mikor is gyilkos gépezetek szabadultak a világra. Egy speciális robotelhárító kommandó tagjaként nagyvárosok utcáit kell járnunk, s halomra löni a gaz bádögembereket, no meg a tankjaikat, helikoptereiket, és minden egyéb – sokszor nehezen megnevezhető – járművüket.

A gyilkolás meglehetősen változatos, köszönhetően a sokféle támadásnak. Az irányító mind a négy gombjához külön funkció tartozik: a sima tüzelésen kívül van egy hathatósabb lövés, egyszerűen verekedhetünk is, s ez utóbbihoz kiegészítésként van egy nagyon erős támadás is. Ezeken felül a bal ravasszal (alapkiosztásban) speciális támadást hajthatunk végre, mely ennek megfelelően speciális erőt kíván. A támadások mindegyike a választott karakterünktől függően más-más, hiszen mindegyik figurának megvan a maga küzdőstílus. A játékot a Capcom fejlesztette, s ez mindjárt az elején kitűnik abban, hogy a hat választható főhős között ott van például Cammy és Charlie is a Street Fighterből, valamint

még Megaman is behozható. Egyvalamiben mindegyik karakter megegyezik: egyikük sem a földön jár. Hogy különösen mozgékonyak tudjanak lenni, lebegnek a talaj felett: az egyik egy légdeszka hátáról sorozza az ellenséget, míg egy másiknak – történetesen egy robotnak – rakétás cipői vannak, stb. Az irányítást rendkívül eltalálták. Amíg nyomjuk a tűzgombot, hősünk egyfolytában adott irányba tüzel, azaz oldalazhatunk. Ezen kívül a gyorsabb mozgású ellenfeleknél alkalmazhatunk célbefogást, melynek használatával a célponthoz viszonyítva mozoghatunk, ergo körbejárhatjuk azt. A befogás már csak azért is hasznos, mert a játékban átlagon felül sok a főgonosz. Már a legelső támadóink között is akad egy-két igazán szívós, pedig az még csak a bemelegítés. A kezdő csoport likvidálása után jön az első igazi kihívás – teszem azt: egy fura lánctalpással kell megmérkőznünk. Azért csak példaként említettem ezt a harckocsit, mert a küldetések folyamatosan keveri a gép, tehát véletlenszerű sorrendben jönnek.

Az első főgonosz hazavágása után sajnos arra jöhetünk rá, hogy nem egy hosszú játékkal van dolgunk. Minthogy eredetileg a Cannon Spike egy játéktermi játék, ez különösebben nem meglepő, de azért az elvárható lett volna, hogy néhány extra játékmóddal vagy plusz pályákkal kényeztetik a Dreamcast-tulajdonosokat – mint ahogy az az igazán jó játéktermi átiratoknál szokás. A Cannon Spike-ban ez kifogásolható leginkább: sajnos csak anynyi, amennyihez a játéktermekben is szerencsénk lehet. Ez pedig a következő: egy küldetés két helyszínből áll: először mindig egy rakás haramiát kapunk a nyakunkba, majd utána jön a főnökük, s mindez tíz menetben. Hát ennyi.

A szabályok teljesen szokványosak. Az életerünk a találatoktól folyamatosan fogy, amit aztán az ellenfelek hullái nyomán maradó életerő kapszulákkal regenerálhatunk. Ha bekrepálunk, egy virtuális érménket elnyeli a gép – az elején három zsetonnal kezdünk.

A Cannon Spike a maga műfajában mindenképpen megállja a helyét. Az utcák felépítése igen tetszetős: a ringek széleinél koszik vagy kordónok zárják le az

utat, s magán a küzdőtéren is akadnak tereptárgyak – például bringákat löhetünk szét. Ami pedig különösen látványos, az maga a harc. A különféle lövedékek és támadások más-más látványeffektust produkálnak, az erőteljes fegyvereknél hatalmas robbanások rázzák meg a környéket. A grafikai kivitelezés kellemes Dreamcast színvonalú – jóllehet egyes robbanásoknál mintha kissé belassulna a program. Ami viszont cseppet sem Dreamcast színvonal: az a már említett hosszúság- helyesebben: rövidség. És ez kétségtelenül elég nagy hiba.

V.Z.

vzoli@vogel.hu



▲ Charlie megmutatja, milyen is az igazi utcai harc

ÖSSZEFOGLALÓ

A DC-s Cannon Spike egy kitűnő lövöldözős játék, de sajnos semmivel sem több, mint a játéktermekben megtalálható eredetije. Azaz mégis: a Dreamcast-verzióban hét nehézségi szint van. Ennek eredményeként a legalacsonyabb szintet választjuk maximum fél órán belül már a végkifejletnél lehetünk... Jutulomként ugyan minden karakterrel új grafikákat hozhatunk be a speciális DC-s galériába, de ez édeskeves ahhoz, hogy megvásároljuk a programot. Még ha a játékteremben nincs is minden nehézségi szint, talán akkor is olcsóbban megússzuk, ha inkább ott játszunk végig.

POZITÍVUM

- Látványos csaták
- Pergő játékmenet
- Remek irányíthatóság

NEGATÍVUM

- Elképesztően rövid a játék
- Nincs több üzemmód, vagy pálya, mint a játéktermi automatában

GRAFIKA 90 %

HANG 81 %

ÉRTÉK 72%



▲ Capcom egyveleg: Streetfighter hős egy „residentes” helyszínen a Cannon Spike-ban

Végső sebességfokozat – ezúttal két keréken

TOP GEAR HYPERBIKE

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Excitebike 64	–	–
Supercross 2000	–	–
Top Gear Hyper Bike		

A Kemco Top Gear-sorozatával talán már minden N64-tulajdonos találkozott – legalábbis akik a technikai sportokat feldolgozó játékokat szeretik, azok biztosan. A Top Gear Rally két része, valamint a Top Gear Overdrive ha nem is tűnt ki, de az erős középmezőnybe sorolt be a rally-szimulációkon belül, ezért okkal feltételezheti bárki, hogy most a Hyper Bike is követi ezt hagyományt a motorversenyek mezőnyében. Lássuk, helyes-e a feltételezés!

A Top Gear Hyperbike kicsit hasonlít a PlayStationös Moto Racerre, már amennyiben itt is szerepelnek mind gyorsasági, mind crossmotorok. Eredeti típusok, illetve eredeti márkák vannak felvonultatva, és a programhoz olyan cégek adták a nevüket mint a Honda, a Kawasaki és a Yamaha. Összesen 16 mocit próbálhatunk ki, bár hozzá kell

tenni, hogy ez a szám tartalmaz három jutalommotort is. A pályák a világ nevezetesebb pontjain lettek elhelyezve, például versenyezhetünk az Alpokban, avagy kelta romok között, egyiptomi piramison száguldhatunk át, és így tovább, valamint a crossozáshoz van néhány szokványos stadion is.

Amikor a programot először indítjuk, rögtön megismerkedhetünk a felvehető bónuszokkal, s ez alapján mindjárt láthatjuk, hogy az eredeti motormárkák ellenére nem egészen élethű szimulációhoz van dolgunk. Amúgy nem tart sokáig az említett ismerkedés, hiszen csak két dologról van szó. Először is van a kék gömb, ami nitro boostot rejt magában, s amit azután menet közben az Alsó C lenyomásával használhatunk. Hogy mennyi nitro van feltankolva, a kilométeróra feletti szifonpatron-féle ábrában követhetjük nyomon. A kék gömbön kívül még pirosakat vehetünk fel: ezek pedig ún. nitro burstot eredményeznek, ami hatását tekintve ugyanúgy gyorsít minket, mint a kék nitro, csak ezt nem tankolhatjuk fel, hanem automatikusan, a felvétel pillanatában aktiválódik.

Rögtön azt is megfigyelhetjük hogy néhány nitro-gömb szépen elsuhan a fejünk felett, mintha a pályatervezők túl magasra helyezték volna őket. Ennek az az oka, hogy igyekeznünk kell a begyűjtésükkel, mert ha valaki fürgébb nálunk, a gömbök léggömbé változnak és huss! Persze egy idő után újratermelődnek, de addigra mi már rég távol leszünk.

Taktikusnak kell tehát lennünk: a kék nitrot azokra a helyzetekre érdemes tartogatni, amikor valakit előzni kell, nehogy mások felvegyék előlünk a pirosakat.

A játékban nem csak motort, de motorost is választhatunk, jóllehet a borszerkójuk színét leszámítva nemigen venni észre lényeges különbséget közöttük. A motorosunkkal nem csak megülni kell a járművet, hanem szó szerint ugrálni is kell vele. Méghozzá egészen speciális módon: a Z-t lenyomva tölthetjük úgymond a rugó energiát, majd a megfelelő pillanatban (egy-egy domb tetején) szabadjára engedhetjük a „felhajtó erőt”. Természetesen a crosspályáknál, illetve azon belül a különlegesen nagy ugratóknál van ennek kiemelt szerepe, hiszen – ahogy az egy



N64

Típus	Motorverseny
Kiadó	Kemco
	www.kemco-games.com
Fejlesztő	Snowblind Studios
Megjelenés	2000. március

ilyen játéktól elvárható – különböző gombkombinációkkal kisebb légi mutatványokat produkálhatunk. A gép ún. stunt pontokkal jutalmazza az efféle bravúros tetteinket, ami nem elhanyagolható momentum, ha hozzávesszük, hogy a bajnokságon a pontszámunk alapján lehet a soron következő szezonhoz továbblépni.

A játék összesen négy üzemmódot tartogat a számunkra. A Single Race módban sima versenyeket indíthatunk, melyeken nem kell semmilyen kunsztra törekednünk, lévén, hogy nincsenek stunt pontok. Sőt még ellenőrzési pontok sincsenek, úgyhogy inkább arra kell gondot fordítanunk, hogy különböző levágásokat fedezzünk fel a pályán – merthogy ilyenek viszont vannak. Például áttörhetünk egy terelő táblát vagy egy rozzant deszkakerítést, s ehhez hasonló – általában nem túl nehezen észrevehető – csalásokra kell gondolni. Ennél a módnál van kétjátékos, osztott képernyős lehetőség is.

Utóbbival ellentétben a Time Attack móddal csak az időt hívhatjuk ki magunk ellen. Bár ahogy azt már általában a versenyjátékokban megszokhattuk, a legjobb időnk szellemképként meg fog jelenni a pályán.

A Trick Attack az a verseny, ahol aztán bele kell adni apait-anyait. Időre át kell haladnunk az ellenőrzési



▲ Íme az első jutalmunk – mármint baloldalt



▲ Ha az eséseket díjaznák, ez biztos nyerő mozdulat lenne



pontokon, s azon kívül még akrobatikus mutatványokat is érdemes végrehajtunk a levegőben. Hogy mik is pontosan a mutatványokhoz szüksége gombkombinációk, azt a program megis tanítja nekünk, csak be kell kapcsolnunk a Trick Tutor opciót. Minden egyes produkciót természetesen pontoz a gép, s a pontszámok alapján kerül kiszámításra a végeredmény. Magától értetődően ezeken a versenyeken csakis crossmotorral lehet indulni.

Végül az utolsó, és egyben legfontosabb üzemmód a bajnokság. Több szezont játszhatunk végig, s a jutalommotorokat és a pályákat ezek teljesítésével kapjuk meg – ha még nem mondtam volna: kezdetben csupán egyetlen crossmotorunk, és egyetlen sportgépünk van.

A főmenüben az üzemmódokon kívül még van egy figyelemre méltó lehetőség: a Track Editor. Egy nagyon egyszerű, nagyon frappáns pályakészítőt mellékeltek az alkotók: iránypontok hozzáadásával formálhatunk, nyújthatunk, torzíthatunk egy körpályát, azon magasíthatjuk, süllyeszthetjük a pontokat, végül természetesen el is menthetjük az egészet. Gyerekjáték az egész, szinte el sem lehet rontani. (Azaz mégis: ha túl éles kanyarokat rakunk be, vagy más képtelenséget ötlünk ki, pirosan villognak a módosítandó szakaszok.) Saját pályát ugyan stadionon kívül máshová nem építhetünk, de így is nagyon klassz ez a lehetőség.

A játék grafikája eleinte talán nem igazán nyeri meg a tetszésünket, de ez csak addig van így, amíg el nem jutunk későbbi pályákra. A kelta tengerparton több kilométernyi hullámozó tenger mellett száguldhatunk el, avagy egy nem csekély méretű középkori vár falai között kanyaroghatunk.

Lenyűgözően nagy a terep, amin ráadásul arra mehetünk, amerre kedvünk

tartja, köszönhetően a sok mellékútnak és levágásnak. Plusz rendkívül gyors a játék, amit csak kicsit ront le az a tény, hogy ha magas felbontásra rakjuk a grafikát, észrevehetően ritkul a képfrissítés. De mindenképp javasolt azért a bővítő használata, mert a letisztult grafika többet nyom a latban, mint a sebességcsökkenés. Rögtön figyelmeztetnék is mindenkit: a magas felbontást külön be kell kapcsolni, nem elég hogy a program érzékeli a memóriabővítőt.

A motorok dinamikája nagyon jól el van találva, a teleszkópok tényleg úgy csuklanak a bukkanók hatására, ahogy az „elő van írva”. A motorosunk animációja is egészen pofás. Bár a gyorsasági motoroknál mintha a méretarányokkal kis gond lenne. Néha az lehet az érzésünk, hogy egy gyerek ül a nyeregben, s még csak le sem ér a lába, nemhogy be tudná dönteni a gépet. A crossmotoroknál viszont egyáltalán nincs ilyen probléma. Az ugratásoknál mondhatni természetes a figuránk mozgása, s a kunsztok is tetszetősek. Még úgy is, hogy a trükkök között akad olyan, amelyik nagyon mesterkelt. Van néhány olyan gyakorlat, ami még egy tornásznak is a becsületére válna, nemhogy egy motorversenyzőnek. Igaz, akkor már azt is kifogásolhatnánk, hogy irreálisan nehéz elesni. Jóformán csak akkor zakózunk, ha teljes gázzal belerohanunk egy falba. Ám ez így van jól, figyelembe véve a rendkívül gyors tempót. Másként fogalmazva: nem akarták játszhatatlanná tenni a játékot, és ezt semmiképpen nem lehet negatívumként értékelni.



▲ Tutankhamon forog a sírjában



▲ Tiszta időben jó messzire ellátni – csak elég magasra kell ugratni

ÖSSZEFOGLALÓ

Első blikkre talán nem igazán megnyerő a Top Gear Hyper Bike, de ahogy belemelegedünk a játékba, úgy fedezzük fel az értékeit. A hatalmas és nem is csúnya helyszíneken fantasztikus sebességgel bukdácsolnak a motorok, s bár a két felvehető bónusz nem tűnik soknak, az azonnali és az elraktározható nitro kombinációja egészen sajátos taktikázásra ad lehetőséget. A játék egyedi játékmenettel büszkélkedhet, s nem csupán egy szokásos motorverseny.

POZITÍVUM

- Hatalmas helyszíneken téphetünk
- Eszméletlenül gyors tempó
- Korrekt pályaszerkesztő

NEGATÍVUM

- Bővítő nélkül homályos, bővítővel meg akadozós a grafika
- Kevés a bónusz-cucc

GRAFIKA 80 %

HANG 71 %

ÉRTÉK 75 %



▲ Szó szerint berepülök a célba



▲ Majdnem felugrattam a Stonehenge tetejére – csak össze ne dőljön



ZELDA MAJORA'S MASK

A gonosz álarca



N64

Típus	Kaland
Kiadó	Nintendo
	www.zelda.com
Fejlesztő	Nintendo
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2000. november (PAL)



Két év elég nagy idő, általában nincs abban semmi meglepő, ha ennyi idő alatt elkészül egy játék.

Mégis: a Nintendónak sokunkat sikerült meglepnie azzal, hogy még 2000-ben megjött a Zelda folytatása. Amikor még csak szó volt a megjelenésről, két okunk is volt hitetlenkedni a dátumot illetően: egyrészt ugyebár a 64 bites Zeldára hat évet kellett várni (a SNES-es után), másrészt pedig a Legend of Zelda: Ocarina of Time egy olyan gigantikus alkotás volt,

hogy annak a megismétlése szinte lehetetlennek tűnt. Nagyon úgy tűnik azonban, hogy a Nintendo számára nincs lehetetlen...

Az új rész – hogy úgy mondjam – az Ocarina of Time közti időben játszódik. Ott tartunk, hogy Link (a főhős) megmentette Hyrule varázslatos földjét, s visszatért fiatalkori énjéhez. (Most nem irányíthatjuk a felnőtt alteregóját.) Az ifjú harcos azonban nem elégszik meg azzal, hogy élő legenda-ként tisztelik a vidéken, ezért újabb kalandok keresésére indul. Egy titkos, egyszemélyes utazásra, mely azonban nem várt bonyodalmakba sodorja.

Ezúttal egy Termina nevű világban kalandozhatunk, mely legalább annyira varázslatos vidék, mint Hyrule – egy párhuzamos világ, mely hasonló, de mégis más. Ezt a világot az előző részből már jól ismert néptörzsek lakják. Termina középpontjában található Clock Town (egy vá-

ros), ahol hőshöz hasonló közönséges halandók laknak, s ahonnan kiindulva minden égtáj felé más-más jellegű vidékre jutunk. Termina mocsaras vidékein a Deku törzset találjuk, melynek tagjait bokrokra nézve az ember, aztán vannak a pufók Goronok, akik sziklával táplálkoznak, s ennek megfelelően választották meg az élőhelyüket, és vannak az uszonyos testű Zorák, akik a tenger mélyén élnek. Ja és a tengerparton tanyázó Gerudók is már ismerősek lehetnek: jóllehet a csak nőkből álló bagázs most nem mint tolvajok, hanem mint kalózok szerepelnek.

Ezt a csodálatos fantasy világot egy elég nagy probléma fenyegeti: a helybéliek számítása szerint a Hold három napon belül lezuhan a mennyből. És valóban: ha a játékban bármikor felpillantunk, az égbolton ott terpeszkedik a vészjósló tömeg. A katasztrófa mintha kapcsolatban lenne egy fura, maszkos figura felbukkanásával, aki Link előtt nem sokkal érkezett a vidékre, s valamennyi égtáj felé szinte helyrehozhatatlan károkat okozott. Pontosabban csak mi tudjuk őket helyrehozni, természetesen a megfelelő templomok csapdáit kijátszva, illetve a főgonoszokat legyőzve.

Mindjárt a játék elején találkozhatunk ezzel a bizonyos Skull Kid nevű fickóval, aki csúnyán kibabrált Linkkel is. A maszkos alak – az őt kísérő tündérek segítségével – ellopja Link hűséges lovát, Eponát, elcsórja az Idő Okarináját is, magát Linket pedig egy Deku kölyökké változtatja. A játék tehát úgy indul, hogy egy „facsemetét” irányítunk Clock Townban, akiről nyilván senki sem hinné el, hogy egy szuperhős.

Jómagam az új Zeldával kapcsolatban nagyon kíváncsian vártam, hogy vajon ismét lesz-e időutazás (hiszen a legutóbbi részben ez volt a legnagyobb poén), s hogy mi lesz a varázslatos dalokkal, amiket az Idő Okarináján lehetett lejátszani. Ami azt illeti, ezúttal is van időutazás, de a dolog teljesen másképp működik, azaz szerencsére nem ugyanarról a témáról húztak le még egy bőrt. Az Idő Dallamával tudunk utazni, mely dal ugyan már az előző részben is szerepelt, de most teljesen új funkciót kapott. Visszafelé pörgethetjük vele az időt, méghozzá az első nap elejére, amikor a városba érkezünk.

A játék jóval nehezebb, mint az elődje, köszönhetően az igen szűkre szabott időlimitnek, hiszen mikor letelik a három nap, a jóslatoknak megfelelően a Hold

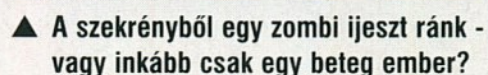
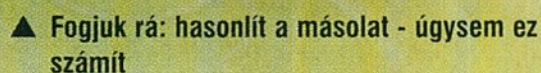
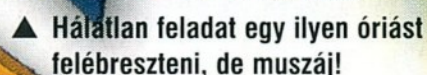
BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Banjo Kazooie

Donkey Kong 64



A játék immáron csak memóriabővítővel hajlandó elindulni: ez annak köszönhető, hogy nemcsak a sztorit fejlesztették tovább, hanem magát a programot is. Ha

Összegzőesként csak annyit mondhatunk, hogy Majora's Mask egy rendkívül hangulatos játék. Ami a lényeg: teljesen egyedi atmoszférája van, nem pedig csak egy folytatás. Maga a sztori, a vi-gyori hold karaktere, vagy épp az utolsó öt perc világvége hangulatú zenéje mind olyan részlet, ami élményszámba megy, s ami nyomot hagy az emlékeze-tünkben – mint ahogy az Ocarina of Ti-me is tette anno.

is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számahoz két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle kérje az elárusítótól!

Windows alá -
csak hogy ez a
változat már
scriptmotor



PLAYTIPP





Grandia II.-tippek

A Grandia II.-játékosokon szeretnénk segíteni a következő összeállítással, amely három részből áll. Az elsőben a boltokban vásárolható cuccokról lehet olvasni, a

másodikban a könyvekről, a harmadikban pedig a Manatojásokról találhattok értékes információkat.

Vásárlási tanácsok, azaz mit, hol vegyünk, és mire jók a tárgyak?

Carbo Village General Store

Fegyverek

Falx: 500 G (+22 ATK, kard)
Shamshir: 620 G (+26 ATK, kard)

Páncélok

Cuir Bouilli: 500 G (+12 DEF, bőrpáncél)
Leather Armor: 750 G (+17 DEF, bőrpáncél)
Climbing Boots: 200 G (+6 MOV, +2 DEF, cipők)

Ékszerek

Heavy Stone: 120 G (+5 DEF, -5 MOV)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Eye Drops: 14 G (egy csapattag, felébreszti az alvó karaktert)

Egyéb

Mushroom Cloud: 20 G (egy ellenség, erő: 400, tűz alapú sebzés)
Goblin Toadstool: 30 G (egy ellenség, erő 250, mérgezést okoz)

Agear, Guard's Tent

Fegyverek

Falx: 500 G (+22 ATK, kard)
Shamshir: 620 G (+26 ATK, kard)
Army Saber: 750 G (+32 ATK, kard)
Iron Rod: 720 G (+30 ATK, fémrúd)

Páncélok

Leather Jacket: 650 G (+14 DEF, bőrdzseki)
Quilted Silk: 800 G (+18 DEF, mágikus



selyemköpeny)

Leather Armor: 750 G (+17 DEF, bőrpáncél)

Chain Mail: 950 G (+20 DEF, láncing)

Traveler's Hat: 300 G (+6 DEF, kalap)

Leather Bandana: 350 G (+8 DEF)

Climbing Boots: 200 G (+6 MOV, +2 DEF, cipő)

Ékszerek

Heavy Stone: 120 G (+5 DEF, -5 MOV)
Sleep Charm: 250 G (védelem altatás ellen)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Eye Drops: 14 G (egy csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)

Egyéb

Mushroom Cloud: 20G (egy ellenség, erő: 400, tűz alapú sebzés)
Hand Grenade: 60G (több ellenség, erő: 300)

Liligue General Store

Fegyverek

Army Saber: 750 G (+32 ATK, kard)
Samurai Blade: 900 G (+38 ATK, szamurájkard)
Iron Rod: 720G (+30 ATK, fémrúd)
Flame Staff: 1250G (+40 ATK, tűz alapú [Burn])
Battle Rod: 960 G (+45 ATK, harci bot)
Multiple Knife: 650 G (+28 G, kés)
Hunter's Knife: 880 G (+36 ATK, vadász-kés, különösen állatok ellen hatásos)

Páncélok

Quilted Silk: 800 G (+18 DEF, mágikus selyemköpeny)
Guardian Robe: 1200 G (+22 DEF, +méregellenállás)
Chain Mail: 950 G (+20 DEF, láncing)
Plate Mail: 1400 G (+25 DEF, teljes fémpáncél)
Guardian Hat: 450 G (+10 DEF, védelem altatás ellen)
Iron Bandana: 480 G (+12 DEF)
Iron Helm: 600G, fémsisak)
Hunter's Boots: 400 G (+8 MOV, +4 DEF, cipő)

Ékszerek

Gauntlet: 800 G (+15 DEF)
Fire Charm: 400 G (5. szintű tűzellenállás)
Wind Charm: 400 G (5. szintű szélellenállás)
Earth Charm: 400 G (5. szintű földellenállás)
Lightning Charm: 400 G (5. szintű villámellenállás)
Blizzard Charm: 400 G (5. szintű hidegellenállás)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Eye Drops: 14 G (egy csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag: feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Hand Grenade: 60 G (több ellenség, erő: 300)
Insecticide Bomb: 60 G (egy ellenség, erő: 650, csak rovarok ellen jó)
Fireball Scroll: 50 G (egy ellenség, erő: 400, tűz alapú sebzés)
Whirlwind Scroll: 60 G (több ellenség, erő: 300, szél alapú sebzés)
Patience Nut: 20 G (több csapattag, +1 DEF)
Swiftness Nut: 20 G (több csapattag, +1 MOV)
Kuko Berry: 10 G (egy ellenség megzavarására alkalmas)

Mirumu General Store

Fegyverek

Swordfish Sword: 2200 G (+52 ATK, kard, amely kardhalból készül)
Oracle's Staff: 1800 G (+50 ATK, bot, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Flying Fish Bow: 2400 G (+55 ATK, íj, madarak ellen hatásos)
Flint Knife: 2000 G (+48 ATK, kés obszidiánból)
Hammer Axe: 2200 G (+52 ATK, nagy balta csak erős embereknek)

Páncélok

Pixie's Robe: 2600 G (+26 DEF, védelem az elaltatás és a megzavarás ellen)



Swordfish Armor: 2800 G (+30 DEF, páncél kardhalból)
Feathered Hat: 1120 G (+18 DEF, kalap)
Magnolia Bandana: 1080 G (+16 DEF, 1. szintű földellenállás)
Swordfish Helmet: 1250 G (+20 DEF, sisak kardhalból)
Crampons: 420 G (+4 MOV, 2. szintű hidegellenállás)

Ékszerek

Arctic Cape: 800 G (+10 DEF, 3. szintű hidegellenállás)
Earth Charm: 400 G (5. szintű földellenállás)
Poison Charm: 250 G (méregellenállás)
Paralysis Charm: 250 G (védelem a paralizáció ellen)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktereket)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)

Egyéb

Lumir Flower: 40 G (egy csapattag, 25 MP-t gyógyít)
Blueberry: 40 G (egy csapattag, 25 MP-t gyógyít)
Mogay Bomb: 250 G (több ellenség, erő 500, sebzés)
Insecticide Bomb: 60 G (egy ellenség, erő: 650, csak rovarok ellen jó)
Sleeping Harp: 250 G (több ellenség, altatás)

St. Heim General Store

Fegyverek

Claymore: 3600 G (+60 ATK, nagy kétkézes kard)
Sister's Staff: 3500 G (+55 ATK, egy csapattag: gyógyítás)
Halberd: 4400 G (+68 ATK, nagy balta)

Páncélok

Sister's Robe: 4500 G (+35 DEF, méregellenállás), *Sister's Hat*: 1750 G (+20 DEF, védelem a paralizáció ellen)
Heavy Boots: 800 G (+10 MOV +6 DEF, cipő)

Ékszerek

Healing Ring: 500 G (+5 DEF, +gyógyítás)
Poison Charm: 250 G (méregellenállás)
Sleep Charm: 250 G (védelem altatás ellen)
Confusion Charm: 250 G (védelem megzavarás)
Paralysis Charm: 250 G (védelem paralizáció ellen)
Move Block Charm: 400 G (védelem mozgáskorlátozás ellen)
Magic Block Charm: 400 G (védelem varázslatkorlátozás ellen)

Tárgyak

Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Move Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a mozgáskorlátozást)
Magic Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a varázslatkorlátozást)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, felébreszti a halott karaktert)

Egyéb

Butter Roll: 120 G (egy csapattag, 50 SP-t gyógyít)
Fresh Sandwich: 100 G (egy csapattag, 600 HP-t, mérgezést és paralizist gyógyít)
Mogay Bomb: 250 G (több ellenség, erő 500, sebzés)
Holy Ashes: 200 G (több ellenség, erő 700, jó az élőhalottak ellen)
Myriad Power Nut: 20 G (több csapattag, +1 ATK)
Patience Nut: 50 G (több csapattag, +1 DEF)
Sympathy Nut: 20 G (több csapattag, +1 ACT), *Swiftess Nut*: 20 G (több csapattag, +1 MOV)

Cyrum General Store (Valmar újjászületése előtt)

Fegyverek

Shadow Blade: 4000 G (+44 ATK -4 MOV, azonnal megölheti az ellenfelet)

Blazing Staff: 4200 G (több ellenség, +60 ATK, tűz alapú támadása van [Burnflame])
Whirlwind Staff: 4200 G (egy sorban álló ellenfelekre hat: +60 ATK, szél alapú támadása van [Howlsplash])
Quarry Staff: (több ellenség, +60 ATK, föld alapú támadása van [Tremor])
Arbalest: 4500 G (+70 ATK, nagy számszerű)
Main Gauche: 4600 G (+62 ATK +10 DEF)
Halberd: 4400 G (+68 ATK, nagy balta)

Páncélok

Purple Robe: 4500 G (+35 DEF, védelem paralizáció ellen)
Blackquartz Mail: 5500 G (+38 DEF, fekete mágikus páncél)
Wizard's Hat: 2000 G (+22 DEF, védelem varázslatkorlátozás ellen)
Blackquartz Helm: 2200 G (+25 DEF, fekete mágikus sisak)
Magic Hi-Heels: 1100 G (+12 MOV +8 DEF, mágikus cipők)

Ékszerek

Magical Brace: 1500 G (+20 DEF)
Anklet: 1000 G (+40 MOV)
Fire Charm: 400 G (5. szintű tűzellenállás)
Wind Charm: 400 G (5. szintű szélellenállás), *Earth Charm*: 400 G (5. szintű földellenállás)
Lightning Charm: 400 G (5. szintű villámellenállás)
Blizzard Charm: 400 G (5. szintű hidegellenállás)

Tárgyak

Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Move Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a mozgáskorlátozást)
Magic Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a varázslatkorlátozást)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, felébreszti a halott karaktert)

Egyéb

Flame Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, tűz alapú sebzés)
Gale Stone: 200 G (egy vonalban lévő ellenségek, erő 700, szél alapú sebzés)
Quake Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, föld alapú sebzés)
Electrum Stone: 250 G (több ellenség, erő 750, villám alapú sebzés + paralizáció)
Icefang Stone: 150 G (egy ellenség, erő 1200, hideg alapú sebzés)
Powerless Nut: 50 G (több ellenség, -1 ATK)
Weakness Nut: 50 G (több ellenség, -1 DEF)
Exhaustion Nut: 50 G (több ellenség, -1 ACT)
Slowpoke Nut: 50 G (több ellenség, -1 MOV)

Garlan General Store**Fegyverek**

Fine Broadsword: 4500 G (+70 ATK)
Sword of Mikage: 6900 G (+77 ATK, értékes katana)
Silver Flail: 6800 G (+82 ATK -5 MOV)
Dread Bow: 7400 (+85 ATK)

Páncélok

Mithril Dress: 8000 G (+40 DEF)
Warrior Mail: 8500 G (+45 DEF)
Mercury Bandana: 3200 G (+26 DEF +10 MOV, gyorsabban tudunk mozogni)
Battle Helm: 3400 G (+30 DEF, harci sisak)
Warrior Leggings: 1400 DEF (+10 MOV +10 DEF)

Ékszerek

Talisman: 1500 G (+15 ATK, védelem paralizáció és mérgezés ellen)
Crescent Jade: 1500 G (+15 DEF, védelem altatás és megzavarás ellen)

Tárgyak

Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Fruit: 100 G (egy csapattag, 1200 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Healing Incense: 400 G (minden csapattag, 1000 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Move Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a mozgáskorlátozást)
Magic Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a varázslatkorlátozást)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Grail Fruit: 120 G (egy csapattag, 50 MP-t gyógyít)
Makibishi: 150 G (több ellenség, erő 600, -1 MOV), *Dynamite:* 240 G (több ellenség, erő 1000, sebzés)
Silence Lute: 250 G (több ellenség, varázslatkorlátozást okoz)

Nanan General Store**Fegyverek**

Silence Sword: 8500 G (+85 ATK, mozgáskorlátozást okoz)
Golden Flail: 8200 G (+92 ATK -5 MOV, túl nehéz...), *Bardiche:* 8000 (+86 ATK, harci balta, hosszú éllel)

Páncélok

Dragon Vest: 9500 G (+48 DEF +5 MOV), *Red Fur Coat:* 9200 G (+46 DEF, 2. szintű hidegellenállás)
Dragonscale Mail: 9800 G (+50 DEF, sárkánypikkelyekből készült páncél)
Azure Barrette: 3400 G (+30 DEF)
Dragon Bone Helmet: 4000 G (+36 DEF, sárkánycsontból faragott sisak)
Battle Boots: 1800 G (+12 MOV +12 DEF, cipők)

Ékszerek

Plague Charm: 600 G (védelem fertőzés ellen)
Titan's Ring: 1800 G (+20 ATK)

Tárgyak

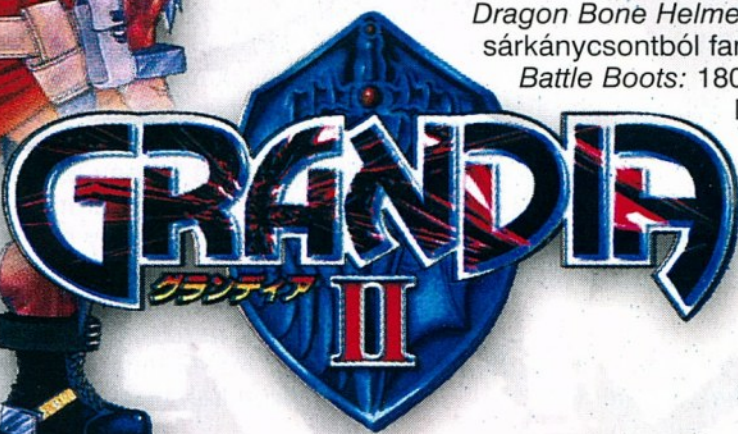
Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Fruit: 100 G (egy csapattag, 1200 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Healing Incense: 400 G (minden csapattag, 1000 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Blessing Scroll: 150 G (egy csapattag, megszünteti a mozgás- és a varázslatkorlátozást)
Vaccine: 100 G (egy csapattag, fertőzést gyógyít)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Baobab Fruit: 360 G (egy csapattag, 100 SP-t gyógyít)
Dynamite: 240 G (több ellenség, erő 1000, sebzés)
Red Goblin Toad: 120 G (egy ellenség, erő 900, mérgezést okoz)
Muscle Mushroom: 50 G (több csapattag, +2 ATK)
Guard Mushroom: 50 G (több csapattag, +2 DEF)
Speed Mushroom: 50 G (több csapattag, +2 ACT), *Runner Mushroom:* 50 G (több csapattag, +2 MOV)

**Cyrum General Store
(Valmar újjászületése után)****Fegyverek**

Blazing Sword: 17 000 G (+120 ATK, tűz alapú sebzése van)
Icefang Sword: 18 000 G (+122 ATK, hideg alapú sebzése van)
Thor Sword: 19 000 G (+125 ATK, villám alapú sebzése van)
Decalogue Staff: 11 800 G (+108 ATK, mozgás- és varázslatkorlátozást okoz)
Guardian Staff: 15 500 G (+118 ATK, föld alapú sebzést okoz [Diggin'])
Huge Flail: 17 000 G (+128 ATK -5 MOV)
Sword Breaker: 14 500 G (+110 ATK, csökkenti az ellenfél ATK-ját)
Wind Cutter: 18 000 G (+122 ATK, szél alapú sebzése van)
Demon Shuriken: 19 800 G (+128 ATK +5 ACT)





Páncélok

Aura Armor: 19 800 G (+64 DEF)
Charisma Helm: 8000 G (+38 DEF +5 ACT sisak)
Magic Hi-Heels: 1100 G (+12 MOV +8 DEF, mágikus cipők)
Battle Boots: 1800 G (+12 MOV +12 DEF, cipők)

Ékszerek

Heracles' Belt: 6200 G (+40 ATK)
Shogun's Brace: 5000 G (+40 DEF)
Godspeed Ring: 2500 G (+15 ACT)
Anklet: 1000 G (+40 MOV)
Fire Charm: 400 G (5. szintű tűzellenállás)
Wind Charm: 400 G (5. szintű szélellenállás)
Earth Charm: 400 G (5. szintű földellenállás)
Lightning Charm: 400 G (5. szintű villámellenállás)
Blizzard Charm: 400 G (5. szintű hidegellenállás)

Tárgyak

Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Fruit: 100 G (egy csapattag, 1200 HP-t gyógyít)
Scarlet Potion: 250 G (egy csapattag, 1600 HP-t gyógyít)
Healing Incense: 400 G (minden csapattag, 1000 HP-t gyógyít)
Potion of Azure: 750 G (minden csapattag, 1500 HP-t gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizist gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Blessing Scroll: 150 G (egy csapattag: megszünteti a mozgás- és a varázslatkorlátozást)
Vaccine: 100 G (egy csapattag, gyógyítja a fertőzést)
Panacea: 500 G (egy csapattag, megszünteti a státuszváltozásokat)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, felébreszti a halott karaktert)

Egyéb

Baobab Fruit: 360 G (egy csapattag, 100 SP-t gyógyít)
Magical Medicine: 360 G (egy csapattag, 100 MP-t gyógyít)
Silver Feather: 500 G (egy csapattag, az IP-t növeli)
Super Mogay Bomb: 1000 G (több ellenség, erő 1000, erős IP-sebzés)
Flame Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, tűz alapú sebzés)
Gale Stone: 200 G (egy sorban lévő el-

lenségekre hat, erő 700, szél alapú sebzés)
Quake Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, föld alapú sebzés)
Electrum Stone: 250 G (több ellenség, erő 750, villám alapú sebzés + paralizáció)
Icefang Stone: 150 G (egy ellenség, erő 1200, hideg alapú sebzés)
Thor Stone: 750 G (minden ellenség, erő 1500, villám alapú sebzés)
Red Bird Stone: 250 G (egy ellenség, erő 1200, tűz alapú sebzés)
Serpentine: 500 G (minden ellenség, erő 1500, sebzés)

Könyvek, hol lehet őket megtalálni és milyen képességek vannak bennük

Adventure Book

Le kell győznünk a Durham Minotaurt a Durham Cave-ben.
 • *Life Up:* +50-800 HP,
 • *Strength:* +10-50 STR
 • *Toughness:* +10-50 VIT
 • *Dash:* +10-50 SPD
 • *Skilled Item Use:* a karakter gyorsabban használja a tárgyakat.
 • *Pirate's Ring:* nagyobb eséllyel találunk tárgyakat a csaták után.

Book of Wizards

Le kell győznünk a Tongue of Valmart a Liligue Cave-ben.
 • *Magic Power:* +10-50 MP
 • *Intelligence:* +10-50 MAG
 • *Zapfire Chant:* megnöveli a tűz-villám alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Boomflame Chant:* megnöveli a tűz-robbanás alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Quakeblast Chant:* megnöveli a föld-robbanás alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Magic Recover:* a karakter hamarabb magához tér varázslás után.

Book of Warriors

Le kell győznünk a négy Eyeball Batot, a Mysterious Fissure-ben.
 • *Life Up:* +50-800 HP
 • *Toughness:* +10-50 VIT
 • *Speed:* +10-50 AGI
 • *Abandonment:* megnöveli a kitérés esélyét az ellenséges támadások előtt.
 • *Defensive:* lassabban csökken az IP.
 • *Item Recover:* a karakter hamarabb magához tér a tárgyak használata után.

Book of Priests

Pope Zera adja, miután beleegyezőnk, hogy megkeressük Granasabert.

• *Life Up:* +50-800 HP
 • *Mentality:* +10-50 MEN
 • *Leafwater Chant:* megnöveli a víz-erdő alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Glacier Chant:* megnöveli a víz-hideg alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Woodland Chant:* megnöveli a föld-erdő alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Absorb Magic:* ha mágikus sebzést kap a karakter, akkor nő az MP-je.

Book of Gales

Claw of Valmar legyőzése után kapjuk az Underground Plantban.
 • *Dash:* +10-50 SPD
 • *Stormcloud Chant:* megnöveli a szél-villám alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Northwind Chant:* megnöveli a szél-hideg alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
 • *Aim for Counter:* a karakter kitérés után néha még ellentámadásra is képes lesz.
 • *Skilled Item Use:* a karakter gyorsabban használja a tárgyakat.
 • *Decoy:* nagyobb eséllyel üt az ellenségek a karaktert.

Book of Swords

Le kell győznünk Melfice-ét a Plateau of Memories-ban.
 • *Special Power:* +10-50 SP
 • *Strength:* +10-50 STR
 • *Abandonment:* megnöveli a kitérés esélyét az ellenséges támadások előtt.
 • *Defensive:* lassabban csökken az IP.
 • *Fighting Spirit:* a karakter hamarabb magához tér sérülés után.
 • *Move Recover:* a karakter hamarabb magához tér mozgás után.

Book of War

A Nanan Village-beli Hut of Trialsban lehet megszerezni.
 • *Life Up:* +50-800 HP
 • *Special Power:* +10-50 SP
 • *Speed:* +10-50 AGI
 • *Aim for Counter:* a karakter kitérés után néha még ellentámadásra is képes lesz.
 • *Fighting Spirit:* a karakter hamarabb magához tér sérülés után.
 • *Full-Body Blow:* nagyobb IP-sebzés kritikus támadás esetén.

Book of Sages

A Birthplace of the Gods helyszínen lehet megtalálni.
 • *Magic Power:* +10-50 MP
 • *Intelligence:* +10-50 MAG
 • *Mentality:* +10-50 MEN
 • *Wizardry Chant:* megnöveli a tűz-szél-



villám-robbanás alapú varázslatok hatákonyságát 10-50%-kal.

• *Mystic Chant*: megnöveli a víz-föld-erdő-hideg alapú varázslatok hatákonyságát 10-50%-kal.

• *Magica Esoterica*: néhány támadó varázslatot cancel hatással ruház fel.

Mana Eggek, hol lehet őket megtalálni, és milyen varázslatok vannak bennük

Holy Egg: Water/Earth/Forest, Priestly ana Egg
Elena hozza magával, amikor elindul a Granas Cathedral felé.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Alhealer*: közepes erejű HP-gyógyítás (minden csapattagra hat)
- *Tremor*: föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- *Quake*: föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Crackle*: jeges késekkel támadja meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- *Crackling*: gyémántporral támadja meg az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Snooze*: elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Shhh!*: varázslatkorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Fiora*: mozgáskorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Gravity*: egy helyre gyűjti össze az ellenségeket (több ellenfélre hat)
- *Cure*: mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapattagra hat)
- *Refresh*: megszünteti a varázslat- és a mozgáskorlátozást (egy csapattagra hat)
- *WOW!*: a támadóerőt növeli (egy csapattagra hat)
- *Diggin'*: a védekezést növeli (minden csapattagra hat)
- *Speedy*: a karakter mozgását gyorsítja (egy csapattagra hat)
- *Runner*: a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapattagra hat)

Chaos Egg: Fire/Wind/Lightning, Demonic Mana Egg
Millenia hozza magával.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Burn!*: tűzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)

- *Burnflame*: sebzés egy méretes tűzszolppal (több ellenfélre hat)
- *Burnstrike*: egy tűzmadár segítségével sebz meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- *Hellburner*: pokoli tűzzel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- *Howl*: egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)
- *Howlsash*: éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- *Howlnado*: villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Zap!*: gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- *Zap All*: nagy erejű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- *Dragon Zap*: sárkányvillámsebzés (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- *Snooze*: elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Fiora*: mozgáskorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Runner*: a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapattagra hat)
- *Stram*: lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)
- *Cold*: csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- *Freeze!*: csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Mist Egg: Wind/Water/Blizzard, Airy Mana Egg Durham Cave-ben
a Troglodytáktól lehet elvenni.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Howl*: egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)
- *Howlsash*: éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- *Howlnado*: villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Crackle*: jeges késekkel támadja meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- *Crackling*: gyémántporral támadja meg az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Poizn*: mérgező zselével borít be egy területet (több ellenfélre hat)
- *Shhh!*: varázslatkorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Gravity*: egy helyre gyűjti össze az ellenségeket (több ellenfélre hat)
- *Cure*: mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapattagra hat)
- *Refresh*: megszünteti a varázslat- és a mozgáskorlátozást (egy csapattagra hat)
- *Resurrect*: feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)

- *Diggin'*: a védekezést növeli (minden csapattagra hat)
- *Speedy*: a karakter mozgását gyorsítja (egy csapattagra hat)
- *Runner*: a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapattagra hat)
- *Def-Loss*: az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)

Gravity Egg: Fire/Earth/Explosion, Earthy Mana Egg
Eye of Valmart kell elpáholni Aira's Space-ben.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- *Alhealer*: közepes erejű HP-gyógyítás (minden csapattagra hat)
- *Burn!*: tűzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)
- *Burnflame*: sebzés egy méretes tűzszolppal (több ellenfélre hat)
- *Hellburner*: pokoli tűzzel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- *Tremor*: föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- *Quake*: föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Boom!*: robbanás (több ellenfélre hat)
- *BA-BOOM!*: nagyobb robbanás (minden ellenfélre hat)
- *Snooze*: elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Poizn*: mérgező zselével borít be egy területet (több ellenfélre hat)
- *Craze*: megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- *Fiora*: mozgáskorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Halvah*: gyógyítja a státuszváltozásokat (egy csapattagra hat)
- *WOW!*: növeli a támadóerőt (egy csapattagra hat)
- *Def-Loss*: az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)
- *Cold*: csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- *Freeze!*: csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Soul Egg: Wind/Water/Lightning, Sagacious Mana Egg
A két Crimson Tail legyőzésével szerezhetjük meg Ceceile Reefnél.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- *Howl*: egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)



- **Howlsflash:** éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- **Howlnado:** villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Zap!:** gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- **Zap All:** nagy erejeű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- **GadZap:** villámcsapás, egyenesen a mennyből (egy ellenfélre hat)
- **Poizn:** mérgező zselével borít be egy területet (több ellenfélre hat)
- **Craze:** megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- **Shhh!:** varázslatkorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- **Halvah:** gyógyítja a státuszváltozásokat (egy csapattagra hat)
- **Resurrect:** feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)
- **Stram:** lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)
- **Def-Loss:** az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)
- **Cold:** csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- **Freeze!:** csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Star Egg: Lightning/Explosion, Ultimate Mana Egg
Demon's Law-ban, ha legyőzzük a két Naga Queen-t, akkor kapjuk meg.

- **Burn!:** tűzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)
- **Burnflame:** sebzés egy méretes tűzszlappal (több ellenfélre hat)
- **Burnstrike:** egy tűzmadár segítségével sebz meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- **Hellburner:** pokoli tűzzel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- **Tremor:** föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- **Quake:** föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Boom!:** robbanás (több ellenfélre hat)
- **Meteor Strike:** az égből meteorok potyognak alá (egy ellenfélre hat)
- **Zap!:** gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- **Zap All:** nagy erejeű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- **Snooze:** elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- **Craze:** megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- **Cure:** mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapattagra hat)
- **Resurrect:** feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)
- **WOW!:** a támadóerőt növeli (egy csapattagra hat)

- **Diggin':** a védekezést növeli (minden csapattagra hat)
- **Speedy:** a karakter mozgását gyorsítja (egy csapattagra hat)
- **Stram:** lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)

Fairy Egg: Recovery/Assistance, Defensive Mana Egg
Mielőtt meglátogatnánk a Birthplace of the Godsot, menjünk vissza Raul Hillsbe és páholjuk el a toronyban az ördögöket. A torony tetején találjuk meg ezt a tojást.

- **Heal:** gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- **Healer:** közepes erejeű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- **Healer+:** nagy erejeű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- **Alhealer:** közepes erejeű HP-gyógyítás (minden csapattagra hat)
- **Craze:** megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- **Gravity:** egy helyre gyűjti össze az ellenségeket (több ellenfélre hat)
- **Cure:** mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapattagra hat)
- **Refresh:** megszünteti a varázslat- és a mozgáskorlátozást (egy csapattagra hat)
- **Halvah:** gyógyítja a státuszváltozásokat (egy csapattagra hat)
- **Resurrect:** feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)
- **WOW!:** a támadóerőt növeli (egy csapattagra hat)
- **Diggin':** a védekezést növeli (minden csapattagra hat)
- **Speedy:** a karakter mozgását gyorsítja (egy csapattagra hat)
- **Runner:** a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapattagra hat)
- **Stram:** lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)
- **Def-Loss:** az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)
- **Cold:** csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- **Freeze!:** csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Dragon Egg: All Attack Magic, Offensive Mana Egg
A Birthplace of the Gods helyszínen lehet megtalálni, a Book of Sagesszel egyetemben.

- **Burn!:** tűzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)
- **Burnflame:** sebzés egy méretes tűzszlappal (több ellenfélre hat)
- **Burnstrike:** egy tűzmadár segítségével

- sebzi meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- **Hellburner:** pokoli tűzzel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- **Tremor:** föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- **Quake:** föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Howl:** egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)
- **Howlsflash:** éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- **Howlnado:** villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Boom!:** robbanás (több ellenfélre hat)
- **BA-BOOM!:** nagyobb robbanás (minden ellenfélre hat)
- **Meteor Strike:** az égből meteorok potyognak alá (egy ellenfélre hat)
- **Zap!:** gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- **Zap All:** nagy erejeű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- **GadZap:** villámcsapás, egyenesen a mennyből (egy ellenfélre hat)
- **Dragon Zap:** sárkányvillámsebzés (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- **Crackle:** jeges késekkel támadja meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- **Crackling:** gyémántporral támadja meg az ellenfelet (minden ellenfélre hat)





többnyire egy-egy újabb szívdarabhoz, tippekhez, netán egy jobb fegyverhez juttatnak minket.) Elöljáróban még egy apró tipp (a tapasztalatlan "zeldásoknak"): ha egy keményebb ellenfelen nehezen tudunk átjutni, keressünk egy apró, piros tündért, akit ha üvegbe zárunk, fel fog támasztani minket a halálunkkor.

Clock Town

Miután a Skull Kid meglépett a legfontosabb cuccainkkal, a tisztásról kiindulva egy

barlanghoz kaptathatunk fel, ahol kis zuhanás után a szemtelen fickó ismételten csúfot űz belőlünk, s Deku alakban kell megkezdenünk a kalandozást. Természetesen valahogy vissza kéne változni Linkké, de ez sajnos nem megy csak úgy hipp-hopp. Kénytelenek vagyunk kitapasztalni, mit is lehet kezdeni a Dekuk képességeivel. Első és legfontosabb képességük: az ún. Deku-virágoknál kilőhetjük magunkat, s a szirmokba kapaszkodva rövid ideig vitorlázhatunk. A nyitó helyszínen ezt a képességünket rögtön kamatoztatni is kell. Ha akkor lőjük ki magunkat (az akciógombot nyomva tartva), amikor épp egy ellenség repül a virág fölött, a kilövést támadásnak is használhatjuk. Dekuként nem sok fegyverünk van, de ezek közé tartozik a Deku-dió, amit bombaként hasznosíthatunk - igaz, jobbra csak vakít. Amúgy két támadásunk van: megpördülve okozhatunk sérülést másoknak, valamint lövöldözni lehet. Pontosabban csak lehet majd. Ezt a képességet ugyanis előbb el kell nyernünk. Éppen ezért, miután a maszkáros elpanaszolta, miként lopták el tőle Majora Maszkját, és kijutottunk végre a városba, az első dolgunk az legyen, hogy a patakhöz megyünk (ahol a harang is van), és összeszedjük a kis tündért, aki a víztükrör felett repked. Eh-

hez egy újabb Deku-specialitást vehetünk be: a kacsázást. Dekuként tudunk a vízen járni, jóllehet néhány ugrás után, hősünk úgy elmerül, mint a nyeletlen fejsze - és ez persze egyenlő a halállal.

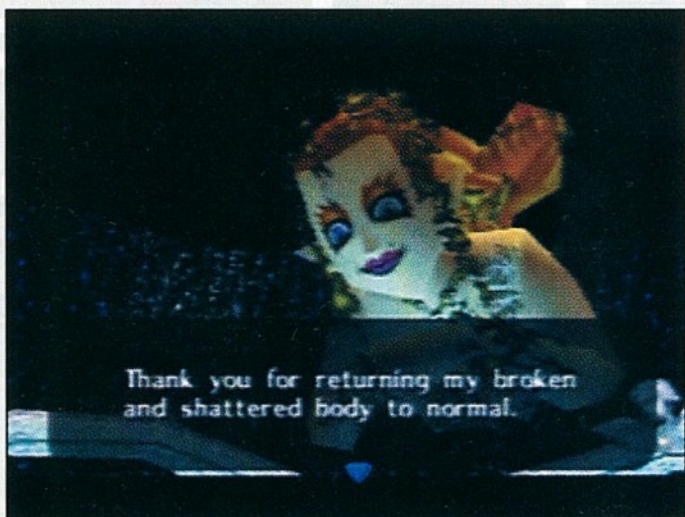
Amikor a tündért felvesszük, kiderül, hogy az tulajdonképpen csak egy kihasított darabja egy tündérnek, amit vissza kéne vinni a tulajdonosához. A tündér barlangjának bejáratát azon a füves részen találjuk, ahol egy kissrác lövöldöz egy légballonra. A jócselekedetünket a tündér azzal jutalmazza, hogy megtanítja nekünk a lövés tudományát. Minél tovább nyomjuk a lövés gombját, annál nagyobb buborékkal tüzel hősünk. Innentől fogva egy új kijelzővel gyarapodik a képernyő: megjelenik a varázserőnk csíkja. (A lövéshez ugyanis varázserő szükséges.) Aki játszott a Zelda előző részével, már jól tudhatja, miként lehet varázserőt szerezni: ugyanúgy, mint pénzt, tehát a cserepek széttörésével, illetve a bokrok felaprításával. Az így előkerülő zöld palackok növelik a varázserőt.

Új tulajdonságunk birtokában menjünk oda a lövöldöző sráchoz, és mi is tegyünk egy próbát. Amint a léggömb kipukkadt, beszéljünk a gyerekkel, mire az elismerése jeléül megadja nekünk a bandája titkos kódját, feltéve, ha kiállunk egy próbát. A próba annyiból áll, hogy bújócskát játszunk. Másnap reggelig meg kell találnunk a fiút, és a bandájának a tagjait. Ez különösebben nem nehéz feladat, mert nem mennek be a házakba: mind az öt gyereket az utcán találhatjuk meg. Legfeljebb arra érdemes odafigyelni, hogy némelyikük a magasban próbál elrejtőzni. Amikor a közelükbe érünk, menekülni kezdenek: ha nem is látjuk őket, a lépteik idétlen hangjára felfigyelhetünk. Miután fülön csíptük valamennyit, a kódot annak a kissrácnak kell elmondanunk, aki egy sikátor bejáratánál őrködik. Ez a titkos járat kivezet a városból, egyenesen egy öreg csillagászhoz. A járatban kerüljük a pókokat, az utat elzáró légballont pedig természetesen pukkasszuk ki.

A csillagász megengedi, hogy belepillantsunk a teleszkópjába, amit irányítsunk a város Óratornyának a tetejére. Így a Skull Kidet pillanthatjuk meg, amint épp a Holdat bámulja. Valamint még egy fontos felfedezést teszünk: egy értékes holdközet, az ún. holdkönyv csapódik be épp a csillagász otthona mellett. Menjünk hát ki az ajtón, és vegyük magunkhoz a követ. A csillagász kertjéből nem tudunk

A Majora's Mask első nekifutás-

ra - úgy nagyjából az első kúdetés végéig - talán rövidebbnek tűnik, mint a nagy előd, de megnyugtathatunk mindenkit: legalább olyan hosszú, ha nem hosszabb. Már csak egy sima végigjátszás esetén is hetekben kell gondolkodni, nem beszélve arról, ha netán valaki minden cuccot össze akar gyűjteni. Mellékfeladatokból - amiket a végigjátszás szempontjából nem muszáj teljesíteni - kétségtelenül több van, mint a korábbi részben. Összesen 24 maszkot szedhetünk össze, amiket így vagy úgy használhatunk, de az alatt elterülő végigjátszásban most csak azokat említjük meg, amiket feltétlenül muszáj beszerezni. (Ámbár nem zárkozunk el az elől, hogy esetleg még majd valamikor kitérünk a többire is, hiszen a cselekmény mellékszálai szinte külön ismertetőt érdemelnek, annyi van belőlük. Az ilyen kitérők





távozni, úgyhogy kénytelenek vagyunk visszamenni a városba - de hát úgyis ott van dolgunk. South Clock Townban a főtéren találhatunk egy Deku-virágot, csak hogy a tulajdonosa nem hajlandó átadni nekünk, mert az az ő placca. A kereskedő Deku viszont örömmel megvált a bérleményétől, ha odaadjuk neki a holdközetet. A virággal ezután fellőhetjük magunkat a magasba, s odarepülhetünk az Óratorony bejáratához. Innentől pedig már csak annyi a teendőnk, hogy megvárjuk a harmadik nap éjszakáját. Éjfélkor ugyanis kezdetét veszi a helyi karnevál, melynek keretében megnyitják a torony bejáratát. Fent a Skull Kiddel futunk össze, s nagyon úgy néz ki, hogy valamilyen módon ő idézi elő a természeti katasztrófát. Tat! testvére, Tael megpróbál nekünk segíteni, s valami furcsát beszél, hogy négy különböző égtáj felől kell odahoznunk négy valakit. Jóllehet ezzel már szemlátomást elkéstünk. Azért lőjünk bele a Skull Kidbe, mire az elejti a hangszerünket. Az okarínát felvéve előtűnik egy emlékkép Zelda hercegnőről, és vele egy régi dal is. Az Idő dalának birtokában hirtelen végtelen mennyiségű időt kapunk: csak játszunk el, és azon nyomban visszakerülünk az első nap hajnalához. (Kissé meglepő, hogy az okarínát vesszük fel, mire trombitálni kezdünk, de ez a különleges alakunknak köszönhető.)

Woodfall

Mielőtt bármit is kezdenénk, egy fontos tipp az idővel kapcsolatban: játszunk el az Idő Dallamát visszafelé, minek eredményeként felére csökkenthetjük az idő múlásának gyorsaságát! Nos végre visszaváltoztunk Linkké. Nyissunk be a



maszkáruhoz az Óratorony aljába, aki nagy örömmel fogad minket, azt gondolván, hogy visszahoztuk neki Majora Maszkját. Link nem is akarja túl korán kiábrándítani a fickót: csak miután megszabadította őt Deku-külsőjétől - eközben megtanuljuk a Gyógyítás dalát. Persze az, hogy átvágtuk az árust, nem jelenti azt, hogy cserbenhagyjuk: folytatnunk kell a maszk keresését. A Linkről lehulló varázslatos Deku-maszkot ezután bármikor használhatjuk, tehát le-fel öltve alakot válthatunk. Link igazi alakjában immár több mindent tudunk a városban is csinálni, de ami az egyik leghasznosabb: egy kis pénzt összegyűjtve vásárolhatunk magunknak egy bombaszárat. (A bombaboltot a lépcsőzetes üzletsornál találjuk.)

A városból először dél felé távozzunk. Az erdő felé tartva egy rajzolt figurára figyelnek fel hőseink, mely - amint Tat! visszaemlékezik - akkor készült, amikor még a Skull Kid normális volt. Az erdőben a mocsarat megmérgezték (na vajon ki lehetett az?), ezért úszással ne is próbálkozzunk. Csak úgy tudunk haladni, ha a lapulevélről lapulevéltre "kacsázunk" - magától értetődően Deku alakban. Először a Turistaközpont épületébe botlunk, de utunkat inkább Kotake varázssitalboltja felé vegyük: ez a boszorkány az előző részben az ikerpárjával karöltve az egyik főgonoszt alakította. Tényleg: vajon hol van

Koume, a nővére? A közeli erdőben kell keresnünk.

A varázserdő "működése" már szintén ismerős lehet a régi Zeldából: ha rossz irányba megyünk, a bejáratához lyukadunk ki. Hogy ne tévedjünk el, követni kell a majmot. Végül rábukkanunk

Kouméra, aki elesett és nem tud felállni. Egy üveg varázssital kéne neki, tehát

menjünk vissza Kotakéhoz, és újságoljuk el a hírt. Miután kézbesítjük a vörös italt, s a boszorkány új erőre kap, az erdő szélénél egy csapat majomba botlunk, akik kétségbeesetten kérnek minket, segítsünk a társukon, akit fogolyként tartanak a Deku-palotában. Irány a Turistaközpont. Minthogy Koume a pénztáros, kapunk egy ingyen hajójegyet. Szálljunk be a csónakba, és induljunk útnak: az első megálló a Deku-palota.



Deku Palace

A palotába csak Dekuként engednek be minket, s így bent (a királlyal, illetve a fogollyal beszélgetve) megtudhatjuk, hogy a majmot a Deku hercegnő elrablásával vádolják. Bár elméletileg csak a trónterembe nyertünk bebocsátást, nézzünk körül a kertben is - annál is inkább, mert ezt javasolja az utunkat álló majom. A trónterem felé nézve a jobb oldali kertben próbálkozzunk - a bal oldalinál "csak" egy szívdarabot találunk. Az örök háta mögött osonva egy lyukat kell megkeresnünk. Ez egy barlang bejárata, aminek az alján a varázsbabáros éldegél. Vásároljunk néhány babot, és töltsük fel az üres üvegünket tiszta vízzel. Ezután menjünk a palotán kívülre, és ugráljunk el jobbra a leveleken. A palota tövében egy kis földhányásra bukkanunk, amibe ültessünk el egy babot, és locsoljuk meg. A régi "zeldások" már tudhatják: a varázsbab liftként működik. A kert felső szintjéhez tudunk bemászni, ahol a mozgó platformokon, illetve a Deku-virágokon keresztül át kell vitorláznunk előbb a bal oldali kertészhez, majd azon is átvágván a majom cellájának bejáratához. A majmot nem tudjuk leoldani a cölöpről, viszont az eldalolja az Ébredés Szonátáját, amivel állítólag a Deku hercegnő megnyitotta a Vízesés Templomát, ahol egy szörny ejtette foglyul. A templomhoz csak a Dekuk által használható levágáson keresztül tudunk eljutni: ez a palotával szemközt található, ugyanabban az irányban, mint amerre az imént kertészkedtünk. A magasban lévő átjárón keresztül a vízeséshez mehetünk át, s a hatalmas virágokon - illetve az azokon lévő Deku-virágokon - keresztül átvitorlázzunk a vízeséshez. A víz-esés melletti kis peremen egy hatalmas bagollyal találkozunk, aki ugyanazt a szerepet tölti be, mint az előző részben





- csak kicsit másképp. Megtanítja nekünk a Szárnyalás Dalát, aminek használatával a továbbiakban a bagoly-szobrokhoz repíthetjük magunkat. Igaz, csak azokhoz a szobrokhoz, amiket előtte már aktiváltunk egy kardcsapással. Ha egy labirintusban játszunk el a dalt, akkor annak az elejére kerülünk. Miután az emlékezetünkbe vésztük a hangjegyeket, vitorlázunk át a vízesés mellett, és menjünk tovább a templomhoz.

Woodfall Temple

Eleinte még semmi jele sincs, hogy a helyszínen egy templom lenne. Csak egy nagy tavat láthatunk, melyen keresztül keskeny pallókon vághatunk át. Vigyázat: a pallókról óriási bogarak, az ún. Hiploopok próbálnak lelökni minket. Távolról lövöldözzük le őket, az automata célzást mellőzve! A pallókon, illetve néhány Deku-virágon keresztül végül egy kisebb emelvényen landolunk. Álljunk rá a Deku-rajzra, és ott (Dekuként) játszunk el az Ébredés Szonátáját - így mindjárt előtűnik a keresett templom.

Vitorlázunk át a templom első termén, majd a másodikban keljünk át a vízen a növényeken keresztül. Utána a Deku-virágról vitorlázunk el balra a ládához, ami egy kulcsot rejt magában, s csak ez után menjünk tovább egyenest. A következő teremben teknős "Snapperekkel" kell megküzdenünk.

Minthogy folyamatosan a páncéljukba burkolóznak, alulról kell támadni őket. Bújjunk be a Deku-virágokba, s amikor épp a fejünk fölött vannak, akkor lőjük ki magunkat. Miután mindegyikkel végeztünk, a megjelenő ládából miénk a dungeon térképe, s mehetünk tovább kinyitni a második terem zárt ajtaját. A víz fölötti pallón húzzuk el (kétszer) a követ, majd a vízen keresztül ugorjunk át jobbra a pallóhoz, ami egy égő fáklyához vezet. Intézzük el a fa melletti pókot (ha eddig még nem említettem volna, akkor kell a pókokba lőni, amikor a hasukat mutatják felénk), majd Linkké változva vegyünk elő egy Deku-botot. (Az agresszív növényeket elintézte juthatunk ilyenhez, úgyhogy elvileg már lennie kell nálunk.) Gyűjtsuk meg a botot, majd rohanjunk, mert a terem végében kell egy fáklyát fellobbantanunk. (Ha nem akarjuk teljese elégetni a botot, a művelet után azonnal rakjuk el - ergo suhintunk egyet a karddal.) Az így kinyílt ajtó az iránytűhöz vezet minket (ezzel tájékozódhatunk a térképen, hogy merről jöttünk), melyet néhány szitakötő likvidálása után kapunk meg - a teknősnél használt módszer most is beválik. Az előző teremben most ismét gyűjtsuk meg a botunkat, és rohanjunk fel vele az emeletre: ott újabb fáklya vár minket. Onnan harmadszorra is vigyük tovább a tüzet, és gyűjtsuk meg a pókhálót. A szabaddá vált átjáróban egy darabig csépelhetjük a fekete szellemeket, majd jó gyorsan gyűjtsuk meg a fáklyát a zárt ajtótól jobbra. Ekkor nyílik az ajtó, s néhány szitakötő közt kell átvitorlázunk egy jókora termen. Így a második terem felső szintjére kerülünk, ahol egy kapcsoló segítségével néhány létrát kapcsolhatunk be. A kapcsoló melletti ajtón menjünk tovább, majd haladjunk tovább jobbra, a felső szinten. Végezzünk a dinóval: a pajzsunk fedezékéből csapkodjuk, amikor pedig tüzet fújni készül, meneküljünk. Győzelmünk jutalma az íj, amivel az előző teremben lőjünk bele a szembe. Ugorjunk át a beinduló platformra, és vitorlázunk át a szemhez.

Egy gekkóval kell most megküzdenünk, aki nem nagy ellenfél. Miután kicsit megegygettük, egy teknőcöt lovagol meg, így megint kénytelenek vagyunk a virágos trükköt alkalmazni. Utána a plafonról az íjjal vadászhatjuk le. Néhány menet után megadja magát, és

miénk az elzárt Boss Key - azaz a kulcs a főellenséghez.

Visszatérve a második terembe álljunk megint a kapcsolóhoz, és vegyük elő az íjat. Ha gondosan célzunk, a lángon keresztül eltaláljuk a központi fáklyát, s midőn az lángra lobban, felemelkedik, és elkezd forogni a virág alakú állványzat. Álljunk a középső fáklya mellé, és célozzuk meg a sarokban lévő fáklyát, természetesen megint a tűzön keresztül. A következő teremben nyilazzuk le a szitakötőket, utána mászunk le, majd a falnak fordulva balra kezdjük el felugrálni a Deku-virágokon keresztül. Nyilazzunk bele kristálykapcsolóba, ami kioltja a tüzeket, majd repüljünk át a Deku-viráig, amit eddig tűz zárt el. Onnan lőjük ki magunkat a szomszédos torony tetejére, ahonnan végül átvitorlázhatunk a nagyfőnök kapujához.

Masked Jungle Warrior: Odolwa

A maszkos harcos egy hatalmas karddal hadonászik. Ha csapkod, védekezzünk a pajzsral. Tanácsos az íjjal távolról megsebezni, majd amikor fogja a fejét, a közelébe mehetünk, és oda-suhinthatunk neki. Időnként "kisebb" bogarakat küld ellenünk, amikkel könnyű végezni, ellenben nagyon idegesítő, amikor molylepkehaddal vesz minket körül. A lepkéktől úgy tudunk megszabadulni, ha felkapunk egy bombát (a terem széléből) és közéjük elhajítjuk, vagy ha megvárjuk, amíg Odolwa tűzfalal szűkíti le a küzdőteret. Két legyet üthetünk egy csapásra, ha a bombát a főgonosz mellé dobjuk. Odolwa amúgy elég gyengusz ellenfél.

A főnök legyőzése után szedjük össze a szívdarabot és a harcos maradványát, amit követően egy új dalt tanul-





hatunk meg: az Esküdalt. Utána a Deku hercegnő börtönéhez kerülünk, aminek bokorrácsát egy kardcsapással átszelhetjük. A hercegnőt meglepő módon az üvegünkben kézbesíthetjük az atyjának. Mellesleg már lehet úszkálni a vízben - igaz csak addig, amíg vissza nem pörgetjük az időt. Vigyük tehát a hercegnőt a királyhoz, szabadítsuk ki a majmot, majd menjünk a lakájhoz, aki egy bónusz meglepetéshez invitál minket. A palotán kívül a bal oldali irányban immár szabad az út a barlangba, ahol aztán úgy kell követnünk a lakájt, hogy nehogy lemaradjunk - nem könnyű feladat... A jutalmunk az Illatok maszkja, amivel az erdőben gombát tudunk keresni Kotake számára. Ezeket szintén üvegben lehet tárolni, s a boszorkány kék varázsfőzetet készít belőlük - ingyen kapunk tőle egy üveggel, ha kisvártatva visszatérünk hozzá.

Goron Village

Az újabb időutazást követően a leg-sürgősebb teendőnk: pénzt szerezni. A hegyek közelében nagydarab dodongók élnek. Ezeket a rinocérosz-szerű állatokat könnyen levadászhatjuk, és sok pénzt érnek. Bár látszólag sérthetetlenek, van egy gyenge pontjuk: a farkuk. Minthogy elég lomhák, egyszerű a hátuk mögé kerülni, és rájuk mérni néhány csapást. Egy másik könnyű pénzszerzési lehetőség, ha a városból távozva megkeressük a falrészét, ahova egy dallam van felírva. Ha ezt a dallamot ott eljátsszuk, szintén egy rakás rúpia üti a markunk - igaz, csak első alkalommal nagy az összeg. Ja és egy tipp a pénzügyekhez: a városban találhatunk egy bankot, ahol számlát nyithatunk. Ha a számlánkon összegyűlik 200 rúpia, kapunk egy nagyobb bugyellárist. De ami még fontosabb: a bankban akkor is megmarad a pénzünk, ha időt utazunk!



Visszatérve azonban a napi teendőkhöz: miután összegyűjtöttünk elég pénzt, menjünk vissza a városba, és vásároljunk be. Nyílveszőt és bombát kell beszerezni. Az Északi, hegyi útra felkaptatva mindjárt világgossá válik, minek is kellenek ezek. Először is néhány jégtömb állja az utunkat, amikhez ha hozzáérünk, magunk is megfagyunk. Viszont az útakadály felett van egy másik jégtömb is, ami épp leesni készül. Nyilazzuk le, és máris szabad az út. Igaz, nem sokáig, mert aztán meg hóbuckákba ütközünk. Ekkor van szükség egy bombára.

Mint látható: Termina Északi területét a fagy veszélyezteti. Noha a havazás természetes arafalet, a fagy az utóbbi időben annyira elviselhetetlen, hogy még a helybéli Goronok sem bírják. A fegyverkovács faházánál DK-i irányba menjünk tovább, majd a függőhidakon keresztül folytassunk az utunkat egészen a Goron faluig - a farkasokat kinyírhatjuk. A falunál beszélgethetünk a Goronnal, aki így megnyitja nekünk a falu bejáratát, de egyelőre még nincs bent dolgunk. Inkább keressük meg a baglyot a szakadék mellett, aki szerint az igazán bátraknak a mélység nem akadály. Fogadjuk meg a tanácsát, és induljunk a túloldal irányába az elejtett tollakat követve. Lám, a bagolynak igaza volt: láthatatlan platformokon ugrálhatunk át. A túloldalt a barlangból gyűjtsük be az "Igazság Szemét", amivel láthatatlan dolgokat is megláthatunk. Rögtön tesztelhetjük is: a nagy kincsesláda mögött egy kisebbet is felfedezhetünk, amit egy pók őriz - szintén láthatatlan. Ha kimegyünk a barlangból, immár a szakadék fölött átvethető platformokat is látjuk, tehát gond nélkül visszamehetünk. A falunál találkozhatunk egy Goron szellemmel, aki igencsak meglepődik, hogy látjuk. Megkér minket, hogy kövessük őt. Ismét a faháznál, az egyetlen helyen, ahol még nem fagyott meg a víz, eltűnik. Deku alakban ugráljunk át a jégtáblákon, majd a falnál másszunk felfelé: a létrafokokat - csakúgy mint a szellemet - az "Igazság Szemével" láthatjuk. A létra több helyen is elágazik: először jobbra, utána balra, majd megint jobbra másszunk felfelé. Legfelül ismét beszélhetünk a szellemmel, bent pedig megkapjuk a Goron-maszkot, amivel felvehetjük Darmani (a szellem) alakját.



Goronként rengeteg új dolgot tehetünk. Mindenekelőtt jóval erősebbek vagyunk, úgyhogy máris meggyőződhetünk róla, vajon tényleg van-e termálfürdő Darmani síremléke alatt, mint ahogy tartják. Ragadjuk meg az emlékművet hátulról, s toljuk odébb. Mint látható, valóban van meleg víz, úgyhogy merjünk tele egy üres üveget. Forró vízzel kiolvaszthatjuk például a kint álló, megfagyott Goront, de ami még fontosabb: a függőhidas résznél van egy lyuk a földön, amit egy jég-





tömb zár le, s ettől is megszabadulhatunk.

(Igyekezzünk odáig, mert a forró víz hamar kihűl.) A lyukon leereszkedve egy újabb termálfvízforráshoz jutunk, tehát a továbbiakban nem kell hegyet másznunk meleg víz miatt. A Goron-faluban - most már mi magunk is kinyithatjuk a Goronok jellegzetes dobantásával - a Goron-főnök kisfia bömböl, s már alig bírják ki a falubéliek a lármát. Mint kiderül: a fiú az apját hiányolja. A faterttől találgatunk meg valahol a terepen, egy nagyobb hóbuckába fagyva - az is lehet, hogy a faház környékén. Keresgéljünk tehát kint, és törjük szét a buckákat - Goronként ez nem probléma. Miután megtaláltuk, öntsünk rá is forró vizet. A kiolvasztott Goron-főnök - amint meghallja, milyen galibát okozott a fia - megtanítja nekünk a Goron-altatódalt. Vagy legalábbis annak az elejét, ugyanis nem emlékszik rá pontosan. Sebaj: a faluban játszunk el a fiának, aki tudja a folytatást is, s még közli is velünk. A teljes dalt lejátszva nyomban álomba is merül, sőt még a környéken lévő Goronok is.

Most menjünk vissza a faházhoz, és onnan a harmadik irányba induljunk el. Ez az ún. Snowhead helyszínhez vezet. Az odaúton kamatoztatnunk kell a Goron-féle gurulást, mert a szakadékok felett csak jól begyorsulva, ugratva juthatunk át. Ha nagyon begyorsulunk, Goronunk tüskéket növeszt, és - némi varázserő révén - szétűt bármit, ami az útjába kerül. A bagolyszobrot követően egy nagyon keskeny átjárón kéne átgyalogolnunk, de a rendkívül erős hófúvás miatt ez nem igazán sikerülhet. Nézzünk szét az "Igazság Szemével", s kiderül, hogy a vihart egy óriási Goron idézi elő. A Goronok ellen ugyebár már ismerjük a "fegyvert": játszunk el az altatódalt. Az óriás elszenderülése után végre beléphetünk az újabb templomba - a spirális kaptató vezet a bejáratához. (A lavinagurigákat csapjuk szét, csakúgy mint a farkasokat.)

Snowhead Temple

Törjük szét a jégtüskéket, és toljuk el a templomot lezáró kőblokkot. Üssük szét a farkast, majd jobbra távozzunk. A hiányos fahídon megint csak gurulva tudunk átugratni: jól be kell gyorsulni, és ügyeljünk a fagyos leheletű Freezardokra! Ha leesünk, semmi gond: a Goron-csizmának nem árt meg a láva - csak az a bosszantó, hogy előlről kell kezdenünk a procedúrát. Észak felé, a lépcsőn felfelé haladjunk tovább. Nyilazzuk le az élő Bombchut, vegyük ki a ládából a térképet, s térjünk vissza az előző helyiségbe, ahonnan most Nyugatra menjünk tovább. Egy döbbenetesen magas, kör alakú terembe érkezünk: ebben a templomban itt fogunk a legtöbbet ténykedni. Szemben csak egy ajtó nyitható: az aranykeretesen lépünk be. Húzzuk ki a dupla kőblokkot a falból, s toljuk a terem nyugati végébe. Amint a tömb a helyére kerül, egy láda jelenik meg - egyelőre még megközelíthetetlen helyen. Nézzünk be a lyukba, ahonnan kihúztuk a követ, s egy kulccsal leszünk gazdagabbak. Távozzunk, és nyissuk fel most a piros keretes ajtót. A jeget úgy tűntethetjük el előle, ha egy nyílveszőt lövünk bele az égő fáklyán keresztül. Ezzel visszajutunk a bejáratához, ahol nyissunk be a lelakatolt ajtón. Újabb farkasok legyilkolása után az iránytűt kapjuk meg az újabb ládából, a terem végében pedig utat robanthatunk a repedezett falnál. Természetesen az átjárón keresztül folytatjuk a templom felderítését. A lépcsőzés után egy jégtömbökkel teli barlangban találjuk magunkat. A már használt trükkkel éljünk: lövöldözzük le a plafonról a jeget, mire azok széttörnek a lent lévőket. A jég eltakarítása után ugráljunk egyre feljebb a platformokon, s verjük szét a hóbuckát. Egy láda kerül elő, benne a következő kulccsal. Utóbbit használjuk is, hiszen a következő ajtó le van zárva.

Egy furmányos feladat következik: a Goron-tiprással üssük le az utunkba kerülő taposókapcsolót, mire egy platform emelkedik ki, amin keresztül (Linkként) átjuthatunk a túloldali ajtóhoz. Igen ám, csak hogy a kapcsoló egyben az ajtót is lezárja. Viszont az ajtó előtt van egy újabb kapcsoló, ami az alsó szinten emel ki egy újabb platformot. Ezután logikus a megoldás: hozzuk elő ezt az ideiglenes platformot, majd villámgyorsan rohanjunk az első platformhoz, és azt tapossuk vissza a földre. Ezzel nyílik a kapu, s már csak

igyekeznünk kell, hogy az ideiglenes platformon fel tudjunk hozzá mászni.

Ismét a magas terembe jutottunk, de már egy jóval magasabb szinten. Goronként ugrassunk át a túloldalra, majd jobbra indulva tegyük meg egy negyed kört. Ne a rácson keresztül, hanem a havas részen: ha Goronként gurulunk, nem csúszunk le. Ezután ismét ugrassunk át a túloldalra, s így végül Nyugat felé távozzunk.

Egy varázslóval, vagy ha úgy tetszik: Wizrobe-bal kell megküzdenünk - ilyen a játék során még több is lesz. A Wizrobe sajátossága, hogy a teleportplatformjain véletlenszerűen jelenik meg, s az előtt kell neki találatot bevinni, mielőtt még ő támadhatna. Egyszerű kicselezni: álljunk az egyik sarokba, ahonnan az összes platformot belátjuk, és nyilazzuk le mindig, amint felölti az alakját. A dolog valamennyire nehezedik, amikor a Wizrobe osztódni kezd, és összevissza rohángszik, de tulajdonképpen ugyanaz a feladat: a sok fantom közül az igazit kell kiszűrni, amelyik tulajdonképpen ugyanúgy egy helyben pörög, mint az első "menetben".

A kisfőnök legyőzéséért megkapjuk a tüzes nyílveszőt, s ezzel nekiláthatunk a fagyasztott ajtók és egyebek felolvasztásához. Ugrassunk vissza először Kelet felé, a következő teremben pedig egyszerűen essünk le, és térjünk vissza a fahídhöz, ahol elsőként ugrattunk a templomba. Ott olvassuk fel az összes Freezardot (a fagyos leheletű jég-szobrokat), mire egy kulcs a jutalmunk - természetesen a jégtömböt is tűntessük el az útból.

Ezek után megint csak a központi terembe vegyük az utunkat, ahol olvassuk ki a két zöld keretes ajtót. Mindkettőt ugyanoda visz: a ráccsal elzárt szakasz mögé, ahol gyűjtjük meg az összes fáklyát - és mellel olvassuk fel





az összes Freezardot. A harmadik fáklya fellobbanásakor kinyílik az ajtó a rácsos szakaszhoz, s bemehetünk a kapcsolóhoz, amit a Goron-tiprással nyomhatunk le, s ami így a központi terem közepét emeli fel. Térjünk is vissza akkor oda, és a piros ajtón keresztül előbb a kezdő terembe térjünk vissza, majd a kék ajtón Nyugat felé haladjunk, át a kirobbantott szakaszon, s át a trükkös platformoknál, ahol azonban most levághatjuk az utat. Csak olvassuk ki a jégtömböt a rövidebb útról. Ezzel tehát visszajutottunk a nagyterem felsőbb szintjére, ahol immár nem szakadék, hanem a felemelkedett oszlop van középen. Az oszlop bizonyos részei érdekes kék színűek: ezeket Goronná alakulva egyszerűen kiüthetjük. Ezután Linkké alakulva ugorjunk le a lentebbi szint keleti feléhez, lehetőleg úgy, hogy ne essünk le legalulra - különben mászhatunk vissza a lépcsőn. A kék ajtón keresztül menjünk a felfelé vezető lépcsőhöz (melynek a végénél legelőször a térképet felvettük), és fent intézzük el mind a Bombchut, mind a Freezardot, majd olvassuk le a Freezard mögötti arany szemről is a jéget. Ezt lehetőleg úgy tegyük, hogy a középső platformon állunk, hiszen az így azon nyomban felemel minket a felsőbb szintre. Tegyük egy negyed kört jobbfelé, és olvassuk ki az Észak felé vezető lépcsőt, majd menjünk is fel. A következő szinten újabb darabokat üthetünk ki az oszlopból: egyet rögtön ahogy megérkezünk, és egyet egy negyed körrel jobbra. Utóbbi helyen plusz egy újabb zárt ajtót találunk, ahol elhasználhatjuk az utolsó kulcsunkat. A következő teremben öljük meg a hószörnyeket, majd olvassuk ki a további utat, és haladjunk tovább. Két dinó kinyírása után ismét a nagyterembe lyukadunk ki, immáron a negyedik emeleten. Ám egyelőre itt nem tudunk mit kezdeni magunkkal, úgyhogy ugorjunk vissza középre, és üssük szét a hóbuckákat a Dél felé nyíló járatban, és ott lépcsőzzünk fel. Immár legfölső vagyunk, ahol ugrassunk át a túloldalra, a főgonosz kapujához. Minthogy még nincs nálunk a hozzá való kulcs, használjuk a Deku-virágot, és vitorlazzunk el az egyetlen még fel nem derített irányba: Keletre. Egy újabb Wizrobe-bal kell megküzdenünk: a módszer teljesen ugyanaz, mint korábban. Vigyázzunk, hogy ne pazaroljunk rá varázserőt, hiszen ellene megteszi a sima nyílvevő is. Ha végeztünk vele, a szomszédos teremben találjuk a nagyfőnök kulcsát - utána irányozzuk be tehát az aranylakatos ajtót.

Masked Mechanical Monster: Goht
"Vendéglátónkat", aki egy óriási bika, egy jégtömbbe fagyva találjuk. Olvassuk ki egy tüzes nyílvevővel. A jótéményünket szemlátomást sértésnek veszi, mert azonnal nekünk esik. Ezúttal egy különleges, kör alakú arénában folyik a harc, amiben a hatalmas szörny kedvére futkoshat. Mivel nagyon gyors, képtelenség hagyományos módszerekkel elintézni. Csak egy jó taktika van: Goronként utánagurulni, s a tüskéinkkel megsebezni. Ehhez persze alaposan be kell gyorsulni, ráadásul a varázserőnköt közben pótolni kell: utóbbit az arénában elszórt zöld palackok széttörésével tehetjük meg. GOHT villámai elől húzódjunk először a pálya külső részéhez, majd amint a villámok közelednek, vágódjunk be belülré. Amúgy is célszerű a havas sávon gurulni, mert úgy nem ugratunk sosem - bár a leomló sziklák miatt persze nem maradhatunk egy helyben. Amikor a szörny elterül a földön, üssük tovább, ameddig lehet. Egy idő után bombákat kezd el szórni: ezeket természetesen ajánlatos elkerülni.

Ha végeztünk, vegyük fel az újabb szívdarabot, no meg az újabb maradványt, és pörgessük vissza megint az időt - persze csak ha nem akarjuk kiévezni még a munkásságunk eredményét például a Goronok versenyén való részvételünkkel. No meg ha esetleg még a második napon végeztünk, újra edzhetjük a kardunkat a fegyverkováccsal.

Romani Ranch

A Romani-farm tulajdonképpen csak egy kitérő (Nyugatra a várostól) a Zorák birodalma előtt, de egy kissé macerás odajutni, úgyhogy egy hosszabb kitérő. Az a gond, hogy a Skull Kid egy természetes sziklával zárta el az ello-

pott lovunkhoz vezető utat, amit hagyományos bombákkal nem lehet eltakarítani. Lőporoshordó kell a művelethez, amit azonban nem hurcolászhatsz csak úgy akárki: megfelelő jogosítvány kell hozzá. Menjünk hát vissza a Goron-faluhoz, és a tüzes nyíllal olvassuk ki a sziklába nyíló járatot. A barlang alján egy jókora Goront találunk: ő az, aki levizsgáztat minket. Magától értetődően egyébként egy jókora hordót csak Goronként tudunk hurcolászni, úgyhogy Darmani alakjában beszéljünk vele. Ad egy hordót, amit meghatározott időn belül el kell juttatnunk a Goron-versenyek helyszínét elzáró sziklához. Ezt a sziklát a kötélahidaknál találjuk, egy meredek feljáró vezet oda, amin csak gurulva tudunk felkaptatni. Ha sikeresen átmentünk a teszten, a nagy Goron sajnálja, hogy veszélynek kellett kitennie minket, s ezért kárpótlásul kapunk tőle egy ingyen hordót. (A továbbiakban amúgy a bombaboltban is vásárolhatunk majd, de egyszerre mindig csak egy lehet nálunk - persze úgy sincs sűrűn szükség rá.) A jutalomhordóval egyenesen a farmhoz vezető úthoz menjünk, és robbantsuk fel az útakadályt.

Ha az első napon sikerül még a farma eljutnunk - és hát miért ne sikerülne? -, akkor még mindent rendben találunk. Romani a mezőn játszik, és egy erőpróbára invitál minket. Fogadjuk el a kihívást, és nyilazzuk le mind a tíz szellemet a mezőn - lehetőleg minél gyorsabban. Ekkor megtanítja nekünk Epona dalát, amivel a továbbiakban a lovunkat hívhatjuk, valamint megkér minket, hogy segítsük megvédeni a farmot az idegenek inváziójától, akik el akarják lopni a teheneit. Gyerekes képzelgés: gondolhatnánk, de ha este visszatérünk, valóban megküzdehetünk a behatolókkal, de mint-





hogy ez csak egy mellékszál, ezzel most itt nem foglalkozunk. A lényeg az, hogy megvan Epona, akinek a hátán beugrathatunk Nyugat felé az öbölhöz - az ugratásoknál mindig merőlegesen, és persze megfelelő sebességgel irányozzuk be az akadályt.

Great Bay

A tenger mellett az első, ami szembe tűnhet, az néhány sirály, ami nem messze a parttól egy fehér folt felett köröz. Ha beúszunk, megtudhatjuk, mi is az: egy haldokló Zora. Ússzunk mögéje, és toljuk ki a partra. Megtudhatjuk, hogy egy menő zenésről van szó. Ha eljátszszuk neki a Gyógyítás dalát, megnyugszik a lelke, s hátrahagyja nekünk a Zora maszkot - ezzel mostantól a víz alatt is otthonosan mozoghatunk. (Az A-t nyomva úszhatunk, a B-t leütve pedig nehézbúvárkodhatunk.) Zoránknak bumeráng uszonya van: ezeket a jövőben hathatósan használhatjuk még a víz alatt is. A parton rögtön ki is próbálhatjuk őket a cserepeknél, mely játéknál az nyer, aki mindet eltöri. A parton még további két érdekes helyet találunk: egy pókbarlangot, ahol azonban nincs létfontosságú dolgunk, és egy halászkunyhót, melyben a halász egy Gerudo-lány jó minőségű fényképére vágyik. Fényképezőnk van, ugyanis a Turistaközpontban automatikusan kaptunk egyet, már csak egy fotóalany kell - de ezt hagyjuk későbbre. A tengerbe beúszva szintén találhatunk egy épületet, s egy öreg professzort találunk, aki valamiféle Zora-tojásokat hiányol. Ideje, hogy felkutassuk őket, s benézzünk a Gerudo-kalózokhoz. A kalóztanyát az északi partoknál találjuk, csak a víz alatt tudunk belőgni. Az egyik halálfejes deszkapalánk mögött egy átjáró nyílik meg, ha gyorsan nekiúszunk. Az erőd belsejében óvatosságnak kell lennünk, mert a kalózok folyamato-

san járőröznek. A lejtőnél ereszkedjünk be a vízbe, majd a medence Északi pontjánál körültekintve jöjjünk ki. A taposókapcsolót használjuk a Goron-típrással, majd úszunk be az így kinyílt víz alatti rácson.

A járatban a deszkapalánk áttörése után toljuk be a követ, majd az így megnyíló folyosón húzzuk el a másikat a faltól. Törjük át a többi palánkot is, és így menjünk körbe, a felfele irányuló sodráshoz. A következő folyosón az a lényeg, hogy elkerüljük az aknákat, illetve az oldal irányú sodrást. Utána a nagyobb teremben két kapcsolót találunk a felső szinten. Goronként takarítsuk

el a hordókat, s lépjünk rá a taposókapcsolóra, mire egy szívhez nyílik meg az út - gyorsan kell odagurulni. Ezután Zoraként célozzuk meg a kristálykapcsolót, s távozzunk a kinyílt rácson. Újabb sodrás és aknák következnek, majd egy hosszabb létra. Fent aktiváljuk a kapcsolót, utána álljunk gyorsan a rácsra, majd lőjünk (vagy bumrángozzunk) bele az elérhetővé vált kapcsolóba, s liftezzünk fel a beindított vízszugárral. Létrázzunk még feljebb, és használjuk a Gerudók látcsövét. Amikor visszafordulunk, egy platformra figyelhetünk fel, melyet aknák vesznek körül. Próbáljuk meg úgy eltalálni az aknákat, hogy egymáshoz csapódjanak. Miután felrobbantak, nyilazzunk bele a kapcsolóba, és távozzunk a kinyílt ajtón. Az erőd külső falához ludunk ki, ahol a peremen menjünk körbe, és az Északi bejáraton lépjünk be az erőd belsejébe. Az erőd udvarán azon az útvonalon kell mennünk, amit a távcsővel kifigyeltünk. Lopózzunk a központhoz, kábítsuk el az őrt (azaz nyilazzuk le), és mászunk fel. Fent még egy őrt le kell nyilaznunk, majd a hídon keresztül jussunk el az ajtóhoz.

A Gerudók főnökét kihallgatva megtudjuk, hogy ők lopták el a Zora-tojásokat, bár hármát a tengerben elvesztettek. Egyet mindjárt megtalálunk a főnök akváriumában, csak előbb egy kis riadalmat kell okozni a darázsfészek lelövésével, amit

a rácson keresztül kitűnően becélózhatunk. Miután kiürült a terem, onnan nemcsak a tojást vihetjük el, de megtalálhatjuk a jó öreg láncos kampót is - a terembe amúgy kívülről kerülve tudunk bemenni. Az akváriumba a kampóval (a deszkára célozva) tudjuk magunkat behúztatni, a tojást pedig üvegben lehet szállítani. Ha csak egy üvegünk van, nyomban vigyük a profhoz, és öntsük bele a ráccsal lefedett akváriumba (a rácson keresztül). A Gerudoktól összesen négy tojást kell begyűjtenünk. Tulajdonképpen a meghorgonyozható oszlopokat kell követni, illetve az azokkal elérhető bejáratokat, s mindet megtaláljuk. Az udvar bejáratánál mindjárt két irányba is vannak oszlopok: az egyik irányba rögtön egy tojáshoz lyukadunk ki, a másikba pedig néhány ór (és egy gazdag kincsesláda) után érünk célhoz - pontosabban előbb egy-egy újabb órhöz, hiszen a tojások mindegyikét egy-egy kishőnök őrzi. A negyedik tojást az erőd déli részénél találjuk. A raktár óre mögött óvatosan osonjunk el.

Mielőtt távoznánk végleg az erődből, ne felejtünk el egy fotót készíteni az egyik kalózkisasszonyról - amikor épp távolodnak tőlünk vagy oldalt állnak, az megfelelő alkalom. Ezt a fotót vigyük el a halásznak, aki egy csikóhalat ad cserébe. A csikóhalat a mélyen fekvő zátonynál eresszük ki az üvegünkéből: ott, ahol zavaros a víz, és elméletileg táblák mutatják az útirányt. A csikóhal átvizet minket az Oromsziklához, a tengeri kígyók lakhelyéhez: a kalózok ott vesztették el a maradék három Zora-tojást. Álljunk a járatok legszélére, majd amikor így előcsaltuk az angolnákat (ha eléggé a szélén állunk, nem találják el minket), célozzuk meg a bumerággal a fejüket. A megtisztított já-





ratokból előkerül a maradék három tojás, valamint a csikóhal barátja is.

Midőn az összes tojás a keltetőbe kerül, a tojások egyszer csak egy kotlát hoznak létre, s miénk a New Wave Bossa Nova dal. Ezt játsszuk le a Zora Hallnál (a kis sziget mellett, amin csak két szál pálmafa van) a megnémult énekesnőnek, Lulunak. (Természetesen Zoraként.) A zene hatására hirtelen felemelkedik a kis sziget, mert mint kiderül: valójában egy óriási teknős az, s ez fog minket az Öböl Templomába vinni. Csak akasszuk be a kampónkat az egyik pálmafába, és már indulunk is.

Great Bay Temple

A vízi világ templomában stílszerűen vízvezeték-szerelőként kell helytállnunk. A teknőc "dokkja" után abba a helyiségbe nyithatunk be, ami a keringető szivattyút működteti - magyarul egy vízimalomlapátokhoz. Itt egyelőre csak a víz alatti csapot kell elforgatnunk, amivel az egyik vízköpőt indítjuk be. Ha a bejáratnál felliftezünk, a bekapcsolt vízsugáron át immár átkelhetünk a terem túlsó oldalán lévő átjáróhoz - közben vigyázzunk a pókokkal. A következő teremben történik a keringetés. A víz alatt épp ezért olyan erős a sodrás, hogy a kör alakú teremből csak a megfelelő szögben nyíló csatornába tudunk beúszni. A felszínhez közeli nyíláson ússzunk be, majd öljük meg a koponyás halakat, és másszunk ki a vízből a terem végénél. Vonszoljuk magunkat a kampóval a kincsesládához, és vegyük ki belőle a térképet. Ezután a karokkal őrzött járaton haladjunk tovább: a sovány kacsoakat metsszük el a bumerángjainkkal. Később a víz alatti növényektől szintén szabaduljunk meg, majd másszunk ki. Az újabb medencénél ismét gondoskodjunk a növényzetről, mielőtt a lapuleveleken átugránánk a ládához a Bombchuval - utóbbit még távolról robantsuk fel. A ládában az iránytű rejtő-

zik. A víz alatt egy újabb ládára bukkanunk, s egy kulcsot kotorhatunk elő. Másszunk vissza a partra, s ugorjunk bele a sebes sodrásba, ami visszavisz minket a keringetőhöz. Most a terem aljánál lévő piros járaton távozzunk onnan. A következő teremben a piros csövön keresztül másszunk ki a vízből (a Bombchuval vigyázzunk), és nyissuk ki az ajtót. A széttörhető edények és a felvehető cuccok már előre jelzik: egy kifsőnök következik.

Miután lezárult mögöttünk az ajtó, a plafonra pillantva egy hatalmas szemgolyó tekintetével találkozunk, amit tömördek apró buborék véd. Felesleges elkezdenünk irtani a buborékokat, mert újratermelődnek. Egy lehetséges út van: amikor kinyílik a szem, a pupilla elől lekapunk egyet, azt azonnal szétcsapjuk, és aztán lövünk - mert hát az csak természetes, hogy a szemet ki kell löni. Néhány találat után a buborékok mind leesnek, s a szem vadul elkezd faltól falig gurulni. Ekkor már nem regenerálódnak a buborékok, úgyhogy csapkodjuk szét őket, vagy ami hatékosabb: dobjunk bombát közéjük. Miután már csak a szem maradt, húzódjunk az egyik sarokba, vegyük elő az íjat, és célozzuk meg a "futó vadat", ami sajnos továbbra is csak a pupillájánál sebezhető. Elég nehéz feladat, de siker esetén nem marad el a jutalom: a jeges nyílvesző.

A legutóbbi vízes teremben rögtön tesztelhetjük is a szerzeményünket. Másszunk ki a sarokban a lövöldöző Octoroknál, és hűtsük le a szörnyet, amiből így egy jégkocka képződik. Ezen a jégkockán keresztül felugorhatunk középre, és ott elforgathatjuk a csapot, ami kinyitja a piros vízvezeték. Ismét ugorjunk a vízbe, távozzunk a déli kijáraton, majd miután visszakerültünk a keringetőhöz, onnan ismét jussunk el a helyhez, ahol a térképet találtuk. A kincsesláda után irányozzuk

be a jóval a vízszint felett nyíló ajtót. Lőjünk bele a jeges nyíllal vízbe, és ugorjunk rá a képződő jégtáblára, majd magunk előtt újabb jégtáblát képezzünk, és így tovább, míg át nem érünk. (Ne célozzunk túlságosan a fal mellé, mert akkor a falon megy szét a nyílvesző.)

Az ajtó mögötti kisebb helyiségben fagyasszuk meg az ugráló víztömeget, majd toljuk a jégkockát a nagy platform mellé, ami egy újabb csap. Természetesen forgassuk el - közben vigyázzunk a Bombchuval. Ezek után ott is nézzünk szét, ahol az iránytű volt. Az imént leírt módszerrel képezzünk "jéghidat" itt is a még felderítetlen járathoz. Ott törjük szét a jégcsapokat, illetve olvasszuk fel a jégtömböt, és szedjük össze a cuccokat, mert megint egy kisebb gonosz jön.

Régi ismerősünk, a Gekko megint könnyű ellenfél. Az a nagy trükkje, hogy kocsonyával veszi magát körül, amibe minket is beszippant. Ez utóbbi elkerülése végett csak annyit kell tennünk, hogy amikor a Gekko és a ko-





csonya a plafonon van, belelövünk egy jeges nyilat, mire a megfagyott tömeg lezuhan, és darabjaira törik. Amíg újra összegyűlik a trutymó, azalatt kell a Gekkot megcsapkodni. A kocsonya hollétét mindig tudhatjuk az árnyékából, tehát tisztában lehetünk vele, mikor kell menekülni. A Gekktól végül a nagyfőnök kulcsát kapjuk meg - a kivezető folyosón van a láda. Ha megvan, mászunk ki az aranyrácsra, és térjünk vissza a "vízimalomhoz" - a keringetőtől Délre. Amint belépünk a terembe, vegyük elő a kampókat, és célozzuk meg a jobb felső sarokban elhelyezkedő kapaszkodót. A megnyitott vízszugár egy csaphoz visz fel minket, amit nyissunk hát, utána pedig zárjuk el a kis szigeten lévő másik csapot - ezzel megfordítottuk a keringető forgásának az irányát, és így ott új járatok váltak elérhetővé.

Azonban mielőtt lemerülnénk, előbb a "propellereken" keresztül jussunk el a vízesésig, és azt egy jeges nyílvezzel fagyasszuk be. Mászunk fel a víz-esés mögötti terembe, ott csapjuk szét a vízipókot, majd ismét jégből verjük hidat a zöld vízvezeték csapjához. For-

gassuk el, s térjünk vissza a keringetőbe. A felszínhez közelebbi járaton ússzunk tovább. Ez ugyanaz a járat, mint amin korábban a Gekko után kiúsztunk, csak most a már bejárt medencétől továbbúszhatunk az ellenkező irányba. A járatból kijutva kerüljük az aknákat, majd mászunk fel a liftező platformra. A liftről a nagy tengely

mögötti, oldalmozgású platformra ugorjunk, majd menjünk a peremen a tengely másik végéhez. A hatalmas lapáton úgy tudunk átkelni, ha befagyasztjuk a víz-esést, ami a tengelyt forgatja - tegyünk tehát így.

Egy kis mérleghintázás következik. Álljunk a középső hinta serpenyőjébe, és lőjünk a másik fele fölötti jégtömbbe egy tüzes nyílvezzel. Így átugorhatunk a magasabbik hintára, s ugyanezzel a módszerrel azt is átbillenthetjük. Ezzel pedig máris ott vagyunk a következő csapnál, amit ki kell nyitnunk. A teremből a harmadik hinta segítségével távozzunk, s most már csak egy irány maradt a keringető legalján, ahol még nem jártunk. A nagyfőnök "előszobájában" a zöld vezetéken át mászunk ki a vízből, és fordítsuk el a csapot, ami a kapu eléréséhez szükséges vízszugarat biztosítja. Nem akarok senkit se elkészeríteni, de az egyik legborzalmasabb főellenség következik, ami valaha bármilyen videojátékban szerepelt.

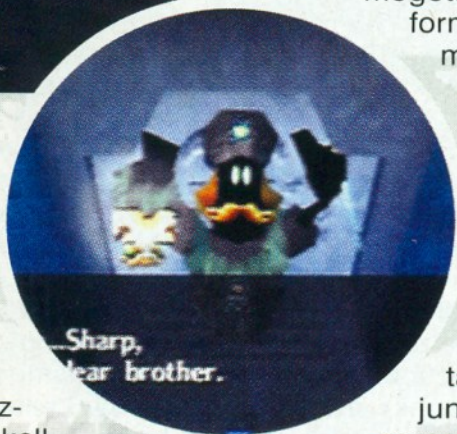
Gargantuan Masked Fish: Gyorg

A hatalmas hálnak nem is annyira a külseje, vagy a harcmódora rémisztő, hanem az, hogy az ő pályáján kell legyőznünk: a víz alatt. Ott pedig abszolút ő a nyerő. A felszínről csak annyit tehetünk, hogy Link alakjában lenyilazzuk, ami megbénítja. Ekkor iszonyatosan gyorsan Zorává kell alakulni, és lemerülni mellé, majd megcsapkodni. A bumeráng használata nem kifizetődő, mert a hal egy találat után azonnal magához tér, és amíg a bumerángjainkat várjuk, kétszer is felfal minket. A főgonosz megsebzése után jön a legnehezebb

rész: villámgyorsan ki kell ugrani a középső szigetre. Nagyon pontosan kell a felszín felé úszni, mert ha lecsapódunk a sziget oldaláról, szinte biztos, hogy végünk. Gyorg egy idő után kisebb halakat is küld, de ezzel inkább segít, mintsem ront a helyzetünkön. A pajzsot használva száguldjunk a halrajba (ez a mozgás varázserőt emészt fel), mire néhány szív marad a kishalak teteme nyomán. Ja és még valami: amikor a szigeten állunk, Gyorg néha kiugrik a vízből, vagy ami rosszabb: lökdösi a talajt. Tehát amikor nekilendül, lehetőleg ne a sziget szélénél tartózkodjunk. A halból végül - szokás szerint - csak a maszkja marad, plusz kapunk még egy szívet.

Ikana Graveyard

A negyedik égtáj felé először is egy temetőt kell felkeresnünk - a kerítését megint Eponával ugrassuk át. A temetőnél egy hatalmas csontváz pihen, amit próbáljunk meg felébreszteni az ébredés Dalával. Az óriás ekkor menekülni kezd, s azért nehéz utolérni, mert tűzfalakat varázsol elé, amik addig nem alszanak ki, míg a csatlósait szét nem csapjuk. Goronként küzdünk: úgy egy csapással végezhetünk két csontvázal is, és persze gurulva jóval gyorsabbak vagyunk. Ha sikerül az óriást megsebesítenünk, leáll megküzdeni velünk. Nem túl nehéz kihívás: állandóan bénítsuk le a kampóval, s utána suhintunk oda. Miután sikerül legyőznünk, az óriás ládája körül eltűnik a tűz, és miénk Keeta kapitány sapkája - így hívják a harcost. A sapka arra jó, hogy a kapitány katonái engedelmeskedjenek nekünk. Őket éjszaka találjuk a temetőben, s arra kell megkérnünk őket, hogy tárták fel a sírokat - más-más helyen fognak járőrözni, attól függően, hogy melyik éjszaka járunk arra. A legfontosabb, hogy az első nap éjszakáján találkozzunk velük. Miután előtűnt a járat lefelé, ugorjunk le. Lent egy seregnyi denevért mészárolhatunk le, majd utána meg kell gyűjtanunk a barlang három fáklyáját: ekkor nyílik az ajtó, ami egy újabb kislejtőhöz vezet. A páncélos csapásait kerüljük ki, viszont amikor kettőt suhintott a baltájával, avagy amikor beragad a fegyvere a földbe, azonnal támadjuk. Amikor lejön róla a páncél, kicsit bekeményít, de nem vesztes - főleg ha Goronként küzdünk vele. A lovag legyőzése után felmegy hátul a függöny, és az előbukkanó szellemtől, illetve annak a sírkövére pillantva egy új dalt tanulunk meg: a Vihar dalát.





Távozzunk a temetőből, és térjünk vissza a kanyonba. Ott, ahol a lovunkat hagytuk, a magasban egy fickó üldögél, aki szerint a vándorló lelkek maszkját kell viselnünk, ha tovább akarunk menni. Ezt a maszkot a dölyfös Gorman testvérektől nyerhetjük el, ha legyőzzük őket lóversenyben. A versenypályájukat a farm mellett találjuk - a bagolyszobornál kell lekanyarodni. Apró tipp a versenyhez: maradjunk a belső íven, és inkább ugrassuk át a kerítések, mint hogy kikerüljük azokat. Amikor a Garo-maszkot felöltve társalgunk a vándorral, az elővarázsol egy fát maga mellett, s abba beakaszthatjuk a kampónkat. Az elkövetkezendőkben ha magunkon hagyjuk a maszkot, sok helyen Gerudo-ninják támadnak ránk. A pajzsunkat használva könnyen kiüthetjük a kezükből a kardot, és utána támadhatunk. A ninják mindig valami érdekes információval szolgálnak a haláluk előtt. A kanyonban a folyónál megint a jeges trükköt alkalmazzuk: változtassuk jégkockává a vízi szörnyeket és azokon keljünk át. Utána a fákbakasszuk a kampónkat, s úgy húzassuk fel magunkat a magasba.

A kiszáradt folyómedret követve ke-
ressük meg a barlangot, ahonnan vala-
ha a folyó eredt. Egy szellemet találunk
ott, aki gyilkos dalt kezd játszani. Mie-
lőtt teljesen lecsökkenne az életerőnk,
vegyük elő az okarínát, és játsszuk le a
Vihar dalát. A szellem testvére által
komponált dal megteszi a hatását, és
megtöri a vidék feletti átkot. Újra meg-
ered a víz, ami beindítja a kis zenehá-
zat, mire a muzsikaszó hatására eltűn-
nek a ház körül a múmiák. A házban
egy Pamela nevű kislány lakik, aki ez-
után kétpercenként elsétál a kiszáradt
kúthoz. Először a folyó mellett találjuk.
Mindenkitől fél, ezért a láttunkra vissza-
rohan a házba. Tisztes távolból, vagy

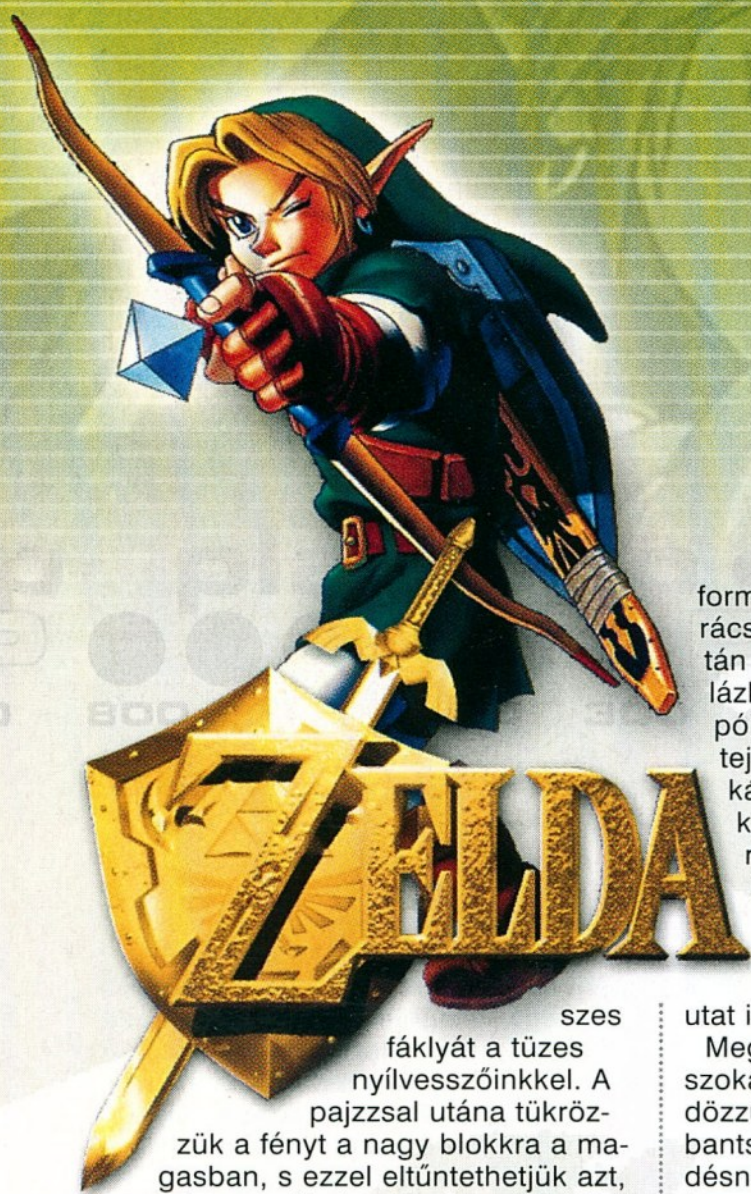


épp a ház mögött várjuk meg, amíg elindul a sétájára, majd surranjunk be a házba. Bent az alsó szinten egyszer csak kivágódik a szekrény ajtaja, és egy zombi támad ránk. Nem szabad megijedni: a kardunk helyett az okarínta vegyük elő, és játsszuk el a Gyógyítás dalát - ez a kreatúra ugyanis a kislány apja. A fatert megfertőzött ron-tás ezután egy újabb maszkká alakul át, amit a kiszáradt kút alján tudunk hasznosítani. Ha felöltjük, a labirintus múmiái közéjük tartozónak néznek minket, s továbbengedik hősünket, fel-téve ha különböző módon megveszte-getjük őket. Mindegyikük más-más dol-got kér. Az induláshoz egy üveg kék italra, és öt varázsbabra van szükség. Kék italt vagy Kotakétől kapunk (ehhez végig kell csinálni az erdőben a gom-bakeresgélős procedúrát, nem szólva arról, hogy előtte Koumét is meg kell gyógyítanunk újra), vagy a kanyon-ban tanyázó Deku-árustól vásárol-hatunk (Deku alakban). Varázsba-bot a mocsárnál lehet beszerezni: vagy a babárustól a palota kertje alatt, vagy a Deku-árustól a Turis-taközpont épületénél.

Először is adjuk oda az É-i ajtó-
nál a kék italt, mire a mögött halat
és vizet kérnek a Gibdók - mind-
kettőt találunk ugyanott a kis be-
ugróban. A hallal nyíló Ny-i szo-
bából vegyünk fel újabb halat és
jegyezzük meg a helyet, ugyanis
forró vizet is találunk ugyanott. (A
tüzes szemeket egyszerűen majd
csak be kell ijeszteni, a kart pedig le
kell vágni. S ha már itt tartunk: a folyo-
sókön garázdálkodó kezek előtt mene-
küljünk, majd amikor a hátunk mögött
leesnek, akkor támadjuk meg őket.) Az
É-i irányba bogarakat kérnek az örök,
de nem muszáj arra mennünk - leg-
északabbra csak egy tündéres kúthoz
jutunk. Viszont a pókhálók mögül bom-
bát és bogarakat vehetünk magunk-
hoz. (Ha netán nem lenne varázserőnk
a pókhálók elégetéséhez, várjunk,

amíg nem lesz Deku-fánk.) Ezek után elindulhatunk a legelső elágazásnál a K-i irányba, ahol varázsbabot kell adnunk az őrnek. Használjunk tüzes nyilat a jégszobor elpusztításához, majd irtsuk ki a Deku-növényeket a kis szobában: így néhány Deku-fához jutunk. A halat használva nyissunk be az É-i folyosóra, ott gyűjtsünk be tíz Dekudiót a beugró növényeit kaszabolva, s ezeket adjuk oda az előző szakasz másik őrének. A következő folyosó két őrének forró vízre, és bombára van szüksége - előbbiért siessünk vissza, utóbbi pedig elméletileg már van nálunk ugyebár. A Ny-i kis szobában egy tehenet találunk, akinek játsszuk el Epona dalát, mire egy üveg tej lesz a jutalmunk. Persze csak ha egy üvegünk van, előbb É-ra nyissunk be, mert ott egy szellemmel kell megküzdenünk, akit utána szintén üvegbe kell zárnunk. (A szellem támadásait kerüljük ki, majd utána nyilazzunk bele.) A szellemet az É-i folyosó végén az őr kéri, ami után már csak a tejre van szükségünk és végre eljutunk a végcélunkhoz: a Tük-rös Pajzsot rejtő ládához - igaz, előbb meg kell gyűjtani a teremben az ös-





szes fáklyát a tüzes nyílvezzőinkkel. A pajzzsal utána tükrözzük a fényt a nagy blokkra a magasban, s ezzel eltüntethetjük azt, majd a nap ábrára tükrözve létrát is varázsolhatunk hozzá. A megnyitott járat az Ikana kastély belső udvarára vezet. (Jóllehet most már egy rövidebb átjárót is nyithatunk a kanyon felől, ha a főbejárat melletti kis szobában bekapcsoljuk a fényt, és azt a napos blokkra tükrözzük.)

A kastélyban viseljük vagy a Garo-, vagy a Gibdo-maszkot, vagy akár a kapitány sapkáját: úgy nem támadnak meg minket a múmiák, és lekasabolhatjuk őket. A két oldalsó irányt a szemek felolvasztásával nyithatjuk meg, melyek a múmiák melletti oszlopokon vannak. Először balra menjünk. A kristálykapcsolóval emeljük fel az izzó réteget a plafonig, majd siessünk a kék oszlop mellé, ahol Deku alakot öltve bújjunk be a Deku-virágba. Miután visszaereszkedett az izzó réteg, "fejeljük" fel ismét a plafonig, gyorsan bújjunk vissza a virágba, és lőjük fel magunkat a taposó kapcsolóhoz. Linkké változva nyomjuk le, azaz nyissuk fel a K-i rácsot, majd lőjük bele a kristálykapcsolóba, és távozzunk. A következő teremben balra van egy láthatatlan plat-

form, s azon átugorhatunk a további rácsot nyitó kapcsolóhoz, ahova azután a Deku-virágokon keresztül vitorlázzunk el - gondosan kikerülve a pókokat és az aknákat. A kastély tetejére érve mászszunk körbe a párkányon, és vitorlázzunk el a nagy kapu előtti kapcsolóhoz, mely egy rést nyit a tetőn. Ez a rés a bejárat-tól jobbra terem világosságot, ahol így a fényt tükrözve könnyen kinyírhatjuk a ránk támadó kezét, és a továbbvezető

utat is megnyithatjuk.

Megint egy Wizrobe következik, akit a szokásos módszerrel, a sarokból lövöldözzünk le. Ismét a kastély tetején robbantsunk lyukat a repedezett mélyedésnél. Azaz csak robbantanánk: csak-hogy ehhez lőporoshordó kell. Ugorjunk el venni a városba. A robbantás után essünk le az előcsarnokba, ahol a fény segítségével megnyithatjuk végre az utat előre.

Bár az Ikana király és annak testőrei csak kisfőnöknek számít, keményebb fickó, mint sok főellenség. Az udvarban a kastélytól jobbra találhatunk egy tündért: azt mindenképp érdemes feltankolni. Amint belépünk a király lesötétíti a szobát, tehát fél a fénytől. Amint megkapjuk az irányítást, azonnal essünk el legalább az egyik sötétítő függőnyt, majd a fénybe állva a másikat is. Ezután a sima védekezés-támadás taktikával győzzük le a testőröket, akik azonban újra feltámadnak, hacsak időben a csontjaikra nem tükrözzünk. Végül magával a királlyal kell párbajt vívunk. A királynak nagyon veszélyesek a támadásai. A fújásai elől még el lehet menekülni, de amikor a koponyája külválva kezd kergetni minket, közben a kardjával csapkod, akkor szinte biztos, hogy végül elkapja hősünket, és tetemes energiavesztést okoz. A legjobb taktika az, ha letámadjuk. Ne hagyjuk élni, s folyamatosan vigyünk be neki találatokat - persze a kardcsapásai ellen azért védekezzünk. (Jópofa

momentum egyébként, ha megtréfáljuk őt a kapitány sapkájával, vagy a testőreit a Bremen-maszkkal.) A királytól végül egy újabb dallamot kapunk: az Üresség Elégiáját. Ezzel a dallal élettelen klónokat készíthetünk magunkból, akár mindegyik formánkból - tehát összesen négyet.

Stone Temple

A klónokat - a Deku-klón kivételével, amelyik túl könnyű - a Sziklatoronyban tudjuk hasznosítani. (A sziklatorony bejárata a kanyonból nyílik.) Állígtassuk őket a kapcsolókra, miközben a kámpónkkal egyre feljebb húzhatjuk magunkat: így hidakat rakunk össze magunk előtt. (Amikor átértünk egy hídon, a túloldali kapcsolókkal ne foglalkozunk.)

Az utolsó híd (a bagolyszobortól) a Sziklatemplomba vezet: ennek megalakításánál fontos a sorrend is. (A K-i fekvésű kapcsoló után az Ny-it, majd úgy a D-it.) A templomban először a nyugati ajtón haladjunk tovább. A Bombchuk ellen pajzzsal védekezzünk, s mindjárt húzzunk az egyikből annyi hasznót, hogy berobbantjuk a szemközi falat. Miután az összes Bombchu felrobbant, a kirobbantott részen essünk egy rést a nagy ládák alkotta "gáton", s hozzunk el egy kis ládát mögülnk. A ládát tegyük az egyik kis kapcsolóra, a többire pedig állítsunk egy-egy klónt - a nagy kapcsolóra természetesen a Goront. A következő udvarban robbantsuk ki a sötétebb részt a földön, és essünk le. Ha nincs bombánk, menjünk le, s keltsük életre, illetve robbantsuk fel a szobrokat a lávában. A fényt tükrözve tüntessük el a blokkot a lávából, majd Goronként menjünk át, és gyűjtsük be a túloldalról a térképet. Ezután tüntessük el a szobrokat. Ha mind a négy a múlté, egy újabb láda az eredmény, amiből egy kulcs kerül elő - utóbbit az udvarban használjuk. A medencébe lemerülve lehetőleg ne nyírjuk ki a kart, hanem inkább dobassuk ki magunkat a partra, ugyanis ott van a következő kulcs. Folytassuk az utunkat a kar alatti járaton keresztül majd a nagy medencében mászszunk ki a vízből. Egy különleges tükröbe botlunk, amit a fény oda-tükrözésével úgymond tölteni lehet. Minél több ideig töltjük, annál tovább fog utána fényt árasztani. Töltsük tehát fel, majd odarohanva tükrözzük tovább a fényt a napos blokkra. Vegyük ki a ládából az iránytűt, majd forduljunk sarkon, különben a bejáratához érkezünk vissza. Nyissuk ki a lelakatolt ajtót, s





ahogy belépünk, verjük szét a nagy oszlopot Goronként, melynek a helyén azután fénysugár szűrődik be. Tükrözzük a fényt a tükrök segítségével a napos blokkokra - az É-i mögött vezet tovább az út, amihez két tükröt is kombinálnunk kell. A lávafolyam fölött Dekuként tudunk átkelni körbe: jól kell kihasználni a légáramlatokat. Maradjunk meg Dekunak, és úgy lépünk be a következő kisfőnökhöz, a Garo mesterhez. Egyszerű a taktika: a tüzes támadásokat védjük ki, majd a perdülés-sel bénítsuk ellenfelünket, utána pedig lőjünk - s ismételjük ezt jó néhányszor. A Garo mester egy értékes tippel szolgál, valamint megkapjuk a fényes nyílvesztőt. Távozzunk, majd a állványon nyírjuk ki a bogarat. Ez egy kicsit fejlettebb Hiploop: mindenekelőtt le kell róla rántani a páncélmászóját a kampóval. Utána készítsük elő az ijunkat, mert egy "csupaszem" szörny következik. A pajzzsal védekezve hagyjuk, hogy megüssön minket, majd amikor az erőlködéstől kidülledt a szeme, lőjünk bele. Ezzel visszajutunk a bejáráthoz. Menjünk ki a templom elé, s ott állítsunk egy klónt a Ny-i kapcsolóra. Az elmozdított blokk helyén egy piros követ pillanthatunk meg a falon, amibe lőjünk bele egy fényes nyílvesztővel. Ennek hatására fejére áll az egész templom: ami eddig a plafon volt, az mostantól a talaj.

A templom belsejében tañkoljunk fel varázserőből (ha szükséges), és induljunk el K-re. Tüntessük el a napblokkot egy fényes nyállal, majd változzunk Dekuvá. A jobb oldali áramlatot kihasználva liftezzünk fel a hídra, menjünk be a járatba, tapossunk rá a kapcsolóra, majd menjünk vissza a megjelenő ládához a kulcsért. Az erősebb áramlatot kihasználva repülünk fel az

ÉNy-i sarokba, s az aknákat kikerülve nyissuk ki az ajtót. A lávát termet fordítsuk meg (itt is van egy piros embléma, mint kint), majd miután átkelünk, fordítsuk vissza. A következő teremben el kell tologatni a követ a négyzetes mélyedéshez. Amikor a kő perembe ütközik, fordítsuk meg a termet, s úgy toljuk tovább. Amint a kő a helyére huppan, mehetünk tovább - a követ keresztül felmászhatunk az ajtóhoz. Utána ismét egy Wizrobe-bal kell végezni.

Könynyű préda, ha behúzódunk az állványzat fedezékébe: úgy csak három platformra kell koncentrálni. Utána húzassuk fel magunkat a megjelenő ládához, s úgy menjünk tovább. A szellemek ellen ne használjunk befogást, különben eltűnnek. Dekuvá változva alkalmazzuk a virágos trükköt, majd repülünk át a túloldalra. Mielőtt továbbmenénk, repítsük fel magunkat az oldalsó járatba - ahol korábban a klónokat használtuk. Most ún. Death Armosok vannak ott, amik igyekeznek agyontiporni őket. Megpróbálhatunk átszálamozni közöttük, de meg is szabadulhatunk tőlük, ha a fényes nyállal megfordítjuk őket, s átszaladunk alattuk - ekkor menthetetlenül belefűródnek a talajba. Egy kapcsolót most is találunk itt: erre állítsunk rá egy klónt, igyekezzünk a ládához, ami körül kikapcsoltuk a tüzet - szinte közvetlenül a kapcsoló mellett van. A jutalmunk egy kulcs, amivel folytassuk az utunkat. A következő helyen használjuk a kampót, s koccantsuk össze a két aknákat, majd Dekuként repülünk oda, illetve repülünk tovább a túloldalra. A kék lángoktól egy-egy nyílvesztővel szabadulunk meg, nehogy lebénítsanak minket, majd a ládákat szét-törve készülünk fel egy küzdelemre.

A denevérek közül összeálló Gomess egy elég kényelmetlen ellenfél. Fényes nyállal először el kell terelni a denevéreket, s csak utána lehet megsebezni. Amint bevittük neki a találatot, azonnal védekezzünk, mert csapkodni kezd a



kaszájával. A gond akkor kezdődik, amikor pillanatok alatt elfogy a varázserőnk. Ekkor a megoldás: több tucat denevért kinyírni egy bombával, ami így egy jutalom palackot eredményez. Gomess természetesen a főellenség kulcsát őrzi.

A kulcs felvétele után indulunk el visszafelé, s miután átrepültünk az aknás résznél, ott most balra fordulunk. A bejárat közelében egy speciális helyen lyukadunk ki, ahol egy Death Armos őrzi egy kapcsolót. Lőjünk bele egyet egy fényes nyállal, majd gyorsan ugorjunk át hozzá, hogy legyen időnk felkapaszkodni. Valószínűleg eltalál minket (hacsak nem a Bunny Hooddal ugrunk), de ez legalább ugyanakkor az ő halálát is jelenti. Álljunk rá a kapcsolóra, mire a magasban megjelenik egy láda. Ez nem is annyira a tartalma miatt fontos, hanem hogy bele tudjuk akasztani a kampónkat. A lelakatolt ajtó mögött egy újabb "szemes" fickó vár ránk, akitől a már ismert módon szabadulunk meg. Elméletileg ez egy keményebb ellenfél, mint a korábbi, de ha folyamatosan a közelében maradunk, nem próbálkozik semmi újjal, csak a csapkodással. Ha sikerült végeznünk vele, miénk az Óriás maszk. Ezt csak





speciális helyzetben lehet használni - persze erre nem kell sokáig várni. Menjünk tovább, és aktiváljuk a kristálykapcsolót. Ezután visszatérve az ajtóhoz húzassuk fel magunkat a plafonon megjelent láda segítségével, majd a tüskés rönköt ugyanezzel a módszerrel - a másik kapaszkodóba lőve a horgot - kerüljük ki. Essünk le, majd a lézerező szem mögötti cserepeket széttörve vegyünk magunkhoz mindent, amit találunk, hiszen a főgonosz jön.

Giant Masked Insect: Twinmold

A toronyból hirtelen egy sivatagba pottyantunk, ahol két hatalmas hernyó bújik elő a föld mélyéből. Olyan aprók vagyunk hozzájuk képest, hogy esélyünk sincs ellenük. Talán nem ártana egy súlycsoportba kerülni velük: vegyük fel az Óriás maszkot. Ezután igyekeznünk kell, mert az "óriáskodás" varázserőt fogyaszt. A hernyók csakis a fejükön és a farkukon sebezhetők. Egy menetben nem igazán sikerülhet legyőzni őket, ezért egy idő után óhatatlanul össze fogunk menni. Varázserős palackot egy módon tudunk szerezni: a sziklából. Mi magunk ugyan nem tudjuk széttörni őket, de ha odacsaljuk a hernyókat, azoknak semmiség az egész. Elég sokat kell egyébként csapkodni a dögöket...

A végjáték

Twinmold legyőzése után nem muszáj visszaporgetni az időt, bár a végkifejlethez nem árt néhány előkészületet tenni (egy-két tündért összeszedni), s egy állást menteni. Annyi a dolgunk, hogy a harmadik nap végén ismét találkozzunk Skull Kiddel a torony tetején. Ha netán az állásmentés mellett döntöttünk, előrébb lépkedhetünk fél napokat, ha az Idő Dallamának minden

egy hangjegyet duplán játszunk el. A torony tetején úgy tűnik, továbbra sem tudunk mit kezdeni Skull Kiddel, de most már van segítségünk: játszunk el az Esküdalt, amit még a legelső főgonosz leküzdésénél tanultunk. Ekkor jönnek a felszabadított óriások, akiknek úgy tűnik, sikerül megakadályozniuk a katasztrófát. Sikeresen megtámasztják a Holdat, s a Skull Kid legyőzött hever a földön. Hanem a maszk hirtelen önálló életre kel. Mint mondja:

elege volt az addigi bábujából, s most már nincs is szüksége rá. Felrepül a Holdba, s ezzel magát az égiteket vonja az irányítása alá. Link és Tatli azonban oda is követik őt.

Majora's Mask

Nagy meglepetésünkre egy gyönyörű rétre érkezünk, a közepén egy nagy fával. A fa körül gyerekek szaladgálnak, melyek mindegyike maszkot visel. Ha szóba elegyedünk velük, a maszkjaink érdeklik őket, s ha még oda is adjuk őket, fogócskára invitálnak minket, melyek végén fura kérdéseket tesznek fel. A fogócskák közben esetleg néhány hasznos dolgot találhatunk, de nem fontos játszanunk. Sokkal inkább a fa tövében ücsörgő alak érdekli minket, akin Majora maszkját pillanthatjuk meg. Ő is játékra invitál minket, de teljesen más fajtára...

Majora maszkja látszólag teljességgel sérthetetlen. Legalábbis ha szemből támadjuk. Változzunk tehát Zorává, és próbálkozzunk bumerággal. Így mindjárt más! Miután lezuhant, üssük a földön is. Néhány találat után segítségül hívja a szörnyek maszkját, akiket korábban

legyőztünk. Ezeket még könnyebb elintézni, viszont egyfolytában lövöldöznek ránk, s ezért nem árt sietni. Visszaváltozhatunk Linkké, és lenyilazhatjuk őket, de ez nem tanácsos, mert spórolni kell a nyílvezzővel. Utána ismét Majora maszkja következik, a már jól bevált módszerrel. Lehetőleg szorítsuk sarokba, mert ha időt hagyunk neki, lézerezni kezd, és az nagyon halálos...

Majora's Incarnation

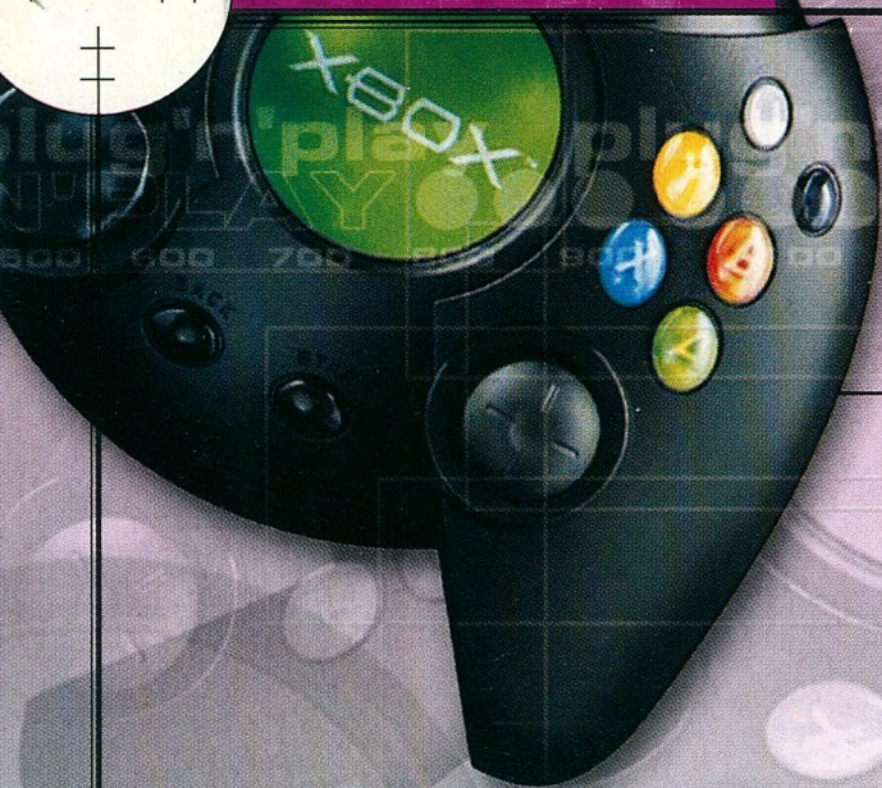
Majora maszkját természetesen nem győzhetjük le egyből. Második nekifutásra lábakat növeszt, és őrült módjára rohángászni kezd. Bár Tatli azt javasolja, hogy az igazi alakunkban küzdjünk meg vele, célszerű Zoraként megmaradni. Amikor rohángál, küldjük utána a bumerángjainkat, a gyilkos sorozatai ellen pedig a pajzsunkkal védekezünk. Mivel ritkán támad, elég könnyű végezni vele. Amikor a csapásaink hatására elhasal, üssük tovább a földön, majd amikor toporzékolni kezd, akkor is csapjunk oda a lábaira.

Majora's Wrath

A maszk harmadik fázisként fejet növeszt, s ami még ijesztőbb: két hosszú csapot is. Most már tényleg vissza kell változnunk Linkké, mert csak nyilakkal tudjuk megbénítani. Az ostorcsapásait védjük ki a pajzsunkkal, majd amikor biztosak lehetünk a találatban (mivel a helyszínen csak egy "cserépnny" nyílvezző van), lőjünk! Amikor Majora szédeleg, rohanjunk oda, és csapkodjunk meg! Ezt jó néhányszor meg kell ismételnünk, s közben a főgonosz még egy jójt is küld ellenünk, de vigasztaljon minket a tudat, hogy ez már tényleg a legvég-ső csata...



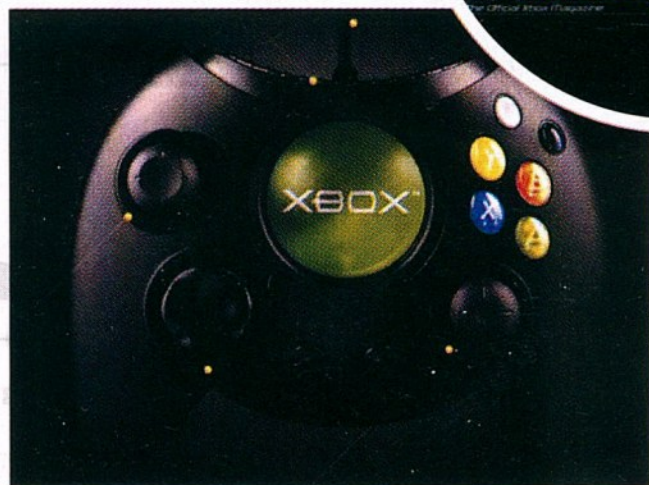
PLUG'N'PLAY



Xbox-hírek



Ez a hónap igen sűrű volt az Xbox „életében”, ezért a cikk is hosszabb lesz, mint eddig. A decemberi hírek nagy része pozitív volt, mindössze egy akadt, ami sokakat szomorúvá fog tenni. Essünk is túl a fekete levesten az elején: Európában csak 2002. elején lesz kapható az Xbox... Ha még itt vagy, akkor folytassuk. A Microsoft szerint akkora az érdeklődés a konzol iránt Amerikában (és állítólag Japánban is, bár ezt írhatjuk a propagandarészleg jótekonny ferdítésének), hogy minden erejükkel oda akarnak koncentrálni, és a lehető legtöbbet gyártani belőle; semmiképpen nem beleszni a Sony hibájába az amerikai PS2-vel. Az amerikai és a japán megjelenés 2001. őszén lesz, valamikor szeptember közepe és november eleje között, ezt követi Európa egy fél évvel később, majd a világ többi része (Oroszország, Ausztrália, Afrika, Dél-Amerika). Ezzel sajnos egy szép álom

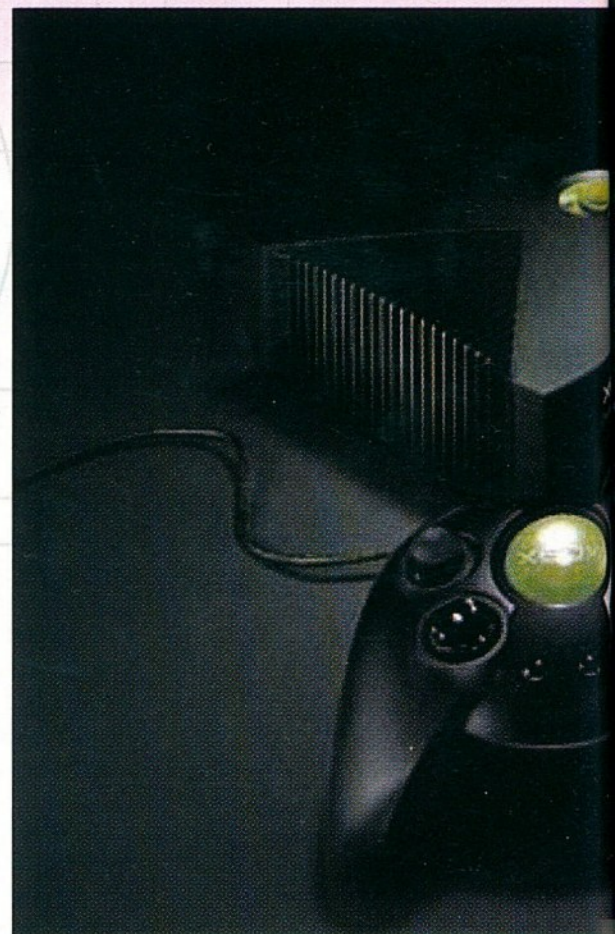


került kidobásra, az Xbox lett volna a tervek szerint az első olyan konzol, ami mindenhol egyszerre jelenik meg. A több hír már sokkal vidámabb, evezünk is át a jó dolgok vizére.

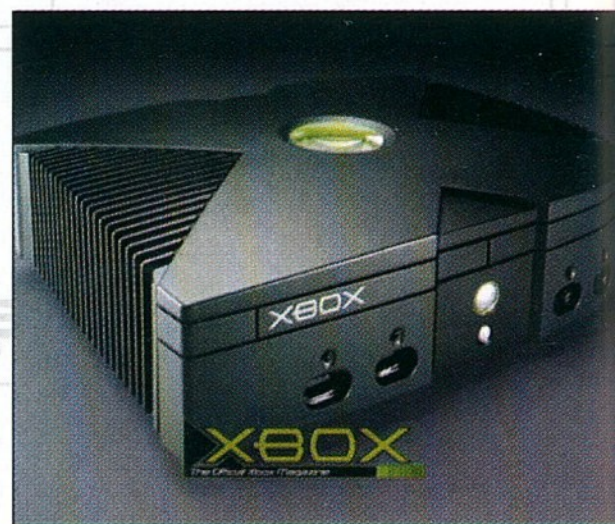
Amint azt a képeken látjátok, végre megmutatta a Microsoft, hogy hogyan is fog kinézni a konzol. Az ünnepélyes lepellerántás (hogy a pátoszt kidobjuk az ablakon: nem volt lepel, hanem egy asztal közepéből emelkedett ki a doboz) január hatodikán történt a CES kiállításon. Elvileg ez volt az első hely, ahol tényleg a végleges konzolt lehetett látni, de a Microsoft balszerencséjére a nyomdában lefényképeztek egy olyan újságot, ami csak februárban jelenik meg, és már voltak benne képek az Xboxról. A „fényképészek” az öt képet egyből feltették az internetre, két nappal a CES előtt. A nagyobb helyek vagy nem is rakták ki, vagy a magazin kérésére levették a képeket, természetesen nem lehetett megállítani az áradatot – a kisebb weboldalak mind közölték ezeket.

Bár az X-alakot elvetették, felülnézetből jól látszik, hogy ez azért nem teljesen van így. A közepén lévő zöld körnek nem lesz funkciója, szerencsére nem fog világítani. Az előlnézetből jól látszik, hogy tényleg négy kontrollert lehet csatlakoztatni – nemrég az a pletyka terjedt el az interneten, hogy csak kettőt tudunk majd egyszerre használni. A konzol kinézete végül elég robosztusra sikerült, és kicsivel nehezebb is lesz a PS2-nél (ez főleg a winchesternek köszönhető). A robosztusság miatt masszívabb is lett a gép, elvileg minden példánynak túl kell élnie két méteres esést, de azért ha nem muszáj nem kell dobálni. Az irányítókkal kapcsolatban már jobban megoszlanak a vélemények, mint magával a gép kinézetével kapcsolatban, sokak

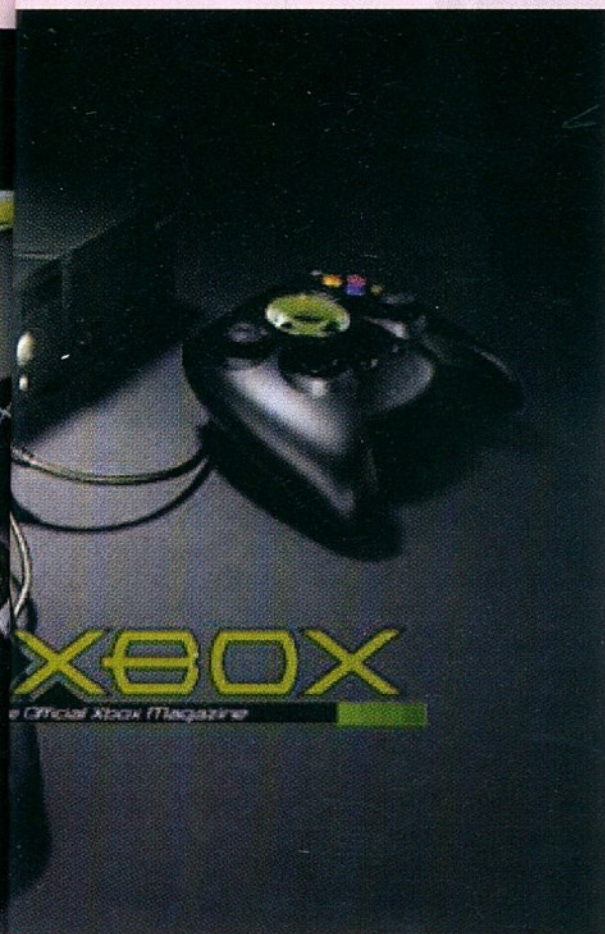
tetszését nem nyerte el. Leginkább a Dreamcast-kontrollerre hasonlít, remélhetőleg elég nagy kezünk van hozzá, hogy jól tudjuk használni. Praktikus okokból minden irányítóhoz három méteres kábel csatlakozik, nyugodtan lehet majd a fotelből elterpeszkedve játszani. A konzolt a szingapúri Flextronics cég gyáraiban fogják készíteni, akik az európai térségben a sárvári üzemet használják fel erre a célra. Az Xbox gyártása olyan jelentős gazdasági hasznot jelent majd az országnak, mint az Audi-össze-



szelő üzem, a gyártás felfutása esetén a teljes GDP 1% teszi majd ki az Xbox gyártása. Ezzel kapcsolatban maga Orbán Viktor is nyilatkozott, elmondta, hogy azért is nagyszerű Magyarországnak, hogy itt lesz a gyár, mert így 5000 új munkahelyet tudnak teremteni. A Microsoft Magyarország képviselői szerint ez a szám kicsit túlzó, de ők még ennél is fontosabbnak tartják, hogy körülbelül 200 hazai beszállító, vállalkozó számára is piacot jelent majd a beruházás. A gyártás a legutolsó hírek szerint júliusban kezdődik, először a Japánba kerülő példányokat gyártják majd nálunk, majd az Európába kerülő darabokat. A másik gyár Mexikóban lesz, és



ay...plug'n'play...plug'n'play...plug'n'play...
 PLUG'N'PLAY...PLUG'N'PLAY...PLUG'N'PLAY...
 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000



kapni?!"). Ez persze nem teljesen legális, de hát ez nem is hivatalos jogügylet volt, hanem baráti beszélgetés egy bolt tulajdonosa, és egy fejés között. Mindenesetre a Microsoft már belekezdett a kampányába, bár a GameCube rendeléseket még mindig nem fogadják el a boltok.

Az Electronic Arts – nem mellékesen: a legnagyobb játékiadó cég – bejelentette, hogy kiszélesíti együttműködését a Microsofttal, és a konzol megjelenése utáni fél évben legalább tíz játékot adnak ki, ehhez rögtön 500 fejlesztő-készletet rendeltek (a Nintendo összesen ennyi GC készletet adott ki). A játékok közül mindegyik rendelkezni fog internetes opcióval, ehhez a FIFA-t

hozták fel példának, ahol olyan lehetőséget terveznek, hogy online bajnokságot indítanak a focikedvelő országokban. Ez abból áll majd, hogy aki jelentkezik például a „virtuális Barcelonába”, annak meg kell küzdenie a többi jelölttel, és a tizenegy legjobb lép majd pályára a többi, hasonlóan összeállított csapat ellen. Ezeket a meccseket – ha technikai-
 lag meg tudják majd oldani – nézni is lehet. Ez lehet, hogy még nem a FIFA 2002-ben lesz benne, de mint lehetőség számolnunk kell ezzel, ami igen jó dolog. A tíz játékban lesz legalább egy James Bond-játék, és egy program, ami a Harry Potter-könyvek alapján készült. A legnagyobb PS2-es Electronic Arts programok (SSX, Madden) sem kerülnek el az Xboxra kerülést, de mivel a winchester több lehetőséget ad a fejlesztőknek, „felturbózott” változatról beszélhetünk – az SSX-hez pályakészítő jár majd, a Maddenhez pedig egyedi csapatokat gyárthatunk.

A Konami megerősítette bejelentését, legnagyobb játékaikat átírják majd Xboxra. Első körben négy biztos sikerprogramról van szó: Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Jurassic Park 3, Crash Bandicoot X. Ezek a PS2-verziók átiratai lesznek, a Konami tehát nem fejleszti tovább a játékokat. Ennek valószínűleg az az oka, hogy az EA-tól eltérően ők Japánban dolgoznak, nem lehet tehát olyan szoros az együttműködés köztük és a Microsoft között. Igen jó hírnek számít, hogy a legsikeresebb Commodore 64-es sorozat folytatódik az Xboxon. A Last Ninja: The Return remélhetőleg tartalmazni fogja az eredeti részeket, hogy mindenki megtudja, milyen is volt a legjobb játék

egy-másfél év múlva tervezik egy ázsiai gyár üzembe helyezését is. A Microsoft magyar képviselői elmondták, hogy ha a teljes termelési kapacitást kihasználják, akkor évente akár 10 millió Xboxot is tudnak gyártani.

Januárban indul a Microsoft marketing-kampánya, amely félmilliárd dollárba kerül majd a tervek szerint az óriáscégnek. Az összes nagyobb boltban (Amerikáról van szó, sajnos) elő lehet rendelni az Xboxot. Ez azért is jó, mert a Sony üzleti nyomással „rábeszélte” a boltokat, hogy ne vegyenek fel előrendeléseket decemberben se GameCube-ra, se Xboxra. (A rábeszélés körülbelül ennyiből állhatott, csak kicsit cizelláltabb formában: „Fiúk, tényleg nagyon jó dolog az Xbox, meg a Nintendo, de azért már mégse! Vegyétek már be a hirdetések a kártyából; ja, és előrendeléseket se vegyetek fel! Kösz. Még valami, tudjátok, ugye, hogy kevés PS2 van, megválogatjuk, hogy kinek adunk, ugye ti is akartok





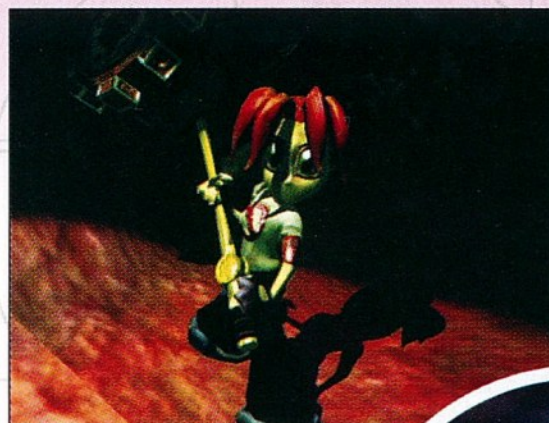
10-12

éve. Akik szeretik a Forma 1-t, azok boldogok lehetnek, három átirat is készül, kíváncsi-an várjuk, hogy miben térnek majd el egymástól. Az Electronic Arts által készítettben mindenesetre játszhatjuk majd az adott hétvége futamait, és akár mind a 22 autót más irányíthatja!

Az Eidos eddig csak két játékot jelentett be, az egyik a bögyös nőci újabb epizódja lesz (igen, a Tomb Raider), a másik egy fantasztikus stratégiai program, a Republic. Képzelnék el egy Sim City-t (aki esetleg nem ismerné, annak valami nagyon kimaradt az életéből; egy városban kell polgármesteri pozíciót betölteni, és virágzó metropoliszt építeni belőle)! Ha ez megvan, akkor képzeljük el, hogy a grafika teljesen 3D-s. Ez még könnyen megy, most képzeljük el, hogy az emberek szinte Shenmue szinten vannak kidolgozva (persze nem lesz olyan részletesen megcsinálva a mimikájuk), az autók pedig teljesen felismerhetőek lesznek. A kamerával bármit megnézhetünk, a felhőkarcolók tetejétől akár a betonig zoomolhatunk. Az emberek nem csak mászkálnak össze-vissza, hanem mindegyiknek meglesz a maga aktuális kis célja: van, aki a gyerekért megy az oviba, majd taxiba ülnek, majd hazamennek; van, aki focimeccsre jár, van aki dolgozik, mint a güzü; van aki éjjel színházba megy, van, aki kocsmába; a fiatalok suliba járnak, az idősebbek alig mozdulnak ki otthonról egy kis sétára. Minden ember különböző lesz, nem lesz mindennapi móka tehát már az sem, ha csak kiszemelünk egy lakost, és követjük a mindennapjait. Ilyen önálló emberből egyébiránt egymilliót terveznek a készítő (a program lelke egy huszonéves matematikus-zseni, aki Peter Molyneux mellett kezdte a játékkészítést). Ez még nem minden, a Sim Citytől eltérő módon itt még nem vagyunk polgármesterek, az a célunk! Nyolc különféle személyiség (vallási vezető, kommunista, pénzember, stb) közül választhatunk, és ott kell keresztbe tenni az ellenfélnek, ahol csak lehet. Aki a gengsztert választotta, az nyilván az embereit küldi el, aki a vallást választotta, az a templomból prédikálhat.

Hogy ebből az impozáns programból lesz-e valami, azt nem tudni, sokan nem hiszik el, hogy egy fiatal srác ilyet tud alkotni.

Az Activision hat játékot fejleszt, de ezek közül eddig csak egyet



hoztak nyilvánosságra: Tony Hawk's Pro Skater 2x. A népszerű játékhoz nem csak pályaszerkesztő jár, hanem online opció is. Összefuthatunk haverjainkkal az internetes pályákon, és az egyszerű gyakorlástól kezdve a trükktanításig mindent megtehetünk majd. A játékot a konzol megjelenésével egyidőben akarják piacra dobni. Amerikában a pankráció igen nagy üzlet, minden pankrátoros játék platformtól függetlenül hatalmas siker lesz, nem véletlenül jelentette be The Rock (egy híres pankrátor) személyesen, hogy a THQ egy ilyen játékot fejleszt WWF Raw is War néven. A játék különlegességei közé tartozik a folyamatos kommentár, a 35 igazi pankrátor, valamint hogy egyéb csúnyaságok mellett az ellenfelek ruháját is meg lehet ragadni.

A hónap legnagyobb híre azonban kétségtelenül az volt, amikor a CES bemutató keretében két játék már játszható állapotban volt. A Munch's Oddsee képeken érdemes megfigyelni, hogy a poligonok recéi sehol sem látszanak (anti-aliasing), másrészt milyen részletesen vannak kidolgozva a szereplők. A Malice képeken a fantasztikus textúrázási képesség mérhető le: Alice kalapácsa a bump

mapping és a tükröződés effektek miatt szinte lemászik a képernyőről. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy a játékok grafikáján még sokat fognak fejleszteni, valamint, hogy az első fázisban lévő gépeken voltak bemutatva, amik a végleges gép képességeinek csak 20%-át tudják felmutatni. A gép még így is jóval 100 fps felett mozgatott mindent, akármilyen történt a képernyőn. Remélem sikerült mindenkit meggyőzni, nem csak ígérgetés, az Xbox jó konzol lesz, jó játékokkal. A fejlesztők száma időközben 200 fölé nőtt, tehát rengeteget tudunk majd játszani!

Grath

grath@mail.datanet.hu



GameCube- hírek

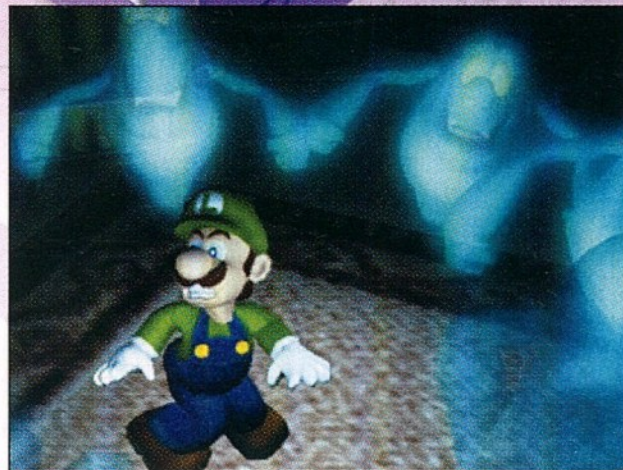
Az utóbbi időben elég kevés hírt hallani a GameCube háza tájáról, pedig hát a Nintendo szupermasinájának elméletileg ugyebár még az idén a boltokban kell lennie - a Nintendo hivatalos weboldalán továbbra is 2001 júliusára (Japán) és októberére (Amerika) saccolják a debütálást. A Rare szintén októberre datálja az N64-en méltán elhíresült Perfect Dark folytatását, úgyhogy jó lenne, ha addigra már tényleg lenne hozzá gép is. Az angol cég az első volt, amely megkapta a géphez a fejlesztői csomagot, s már több mint hat hónapja javában renderelgetik a játékhöz a figurákat - kár lenne, ha feleslegesen igyekeznének.

Hát szóval furcsa, hogy alig hallani konkrét címeiről. Az utóbbi hónapok legnagyobb híre mindössze az volt, hogy a korábban a Sony felé elkötelezett Electronic Arts mégis csak fejleszt a platformra. Az már szinte biztos, hogy a szuper sportjátékaik (amik mellel még igen csak kiemelkednek az egyelőre elég szegényes PS2-es játékok mezőnyéből) elkészülnek GameCube-ra is. Lesz tehát FIFA az európaiaknak, illetve Madden az amerikaiaknak. Külön dicséretes, hogy ezek nem csak a PS2-es verziók átiratai lesznek, hanem frankón a GameCube hardverére íródnak.

De ha már a szoftverfejlesztők így titkolóznak, akkor jöjjön egy-két egyéb érdekesség a gép jövőjét illetően. A Nintendo úgy tűnik, nem akarja még egyszer ugyanazt a hibát elkövetni, mint az N64-gyel. A 64 bites géppel ugyanis nem csak az volt a baj, hogy a kártyás rendszernek köszönhetően limitáltak voltak a lehetőségek, hanem hogy - és ez talán még inkább elriasztotta a fejlesztőket a platformtól - a Nintendo iszonyatosan magas jogdíjakat követelt a játékgérgalmazóktól. A kiélezett verseny miatt a GameCube esetében kénytelenek voltak lejjebb adni, s az általánosan elfogadott 9-10\$-os összeget határozták

meg (játékonként), ami nagyjából meg-
egyezik azzal, mint amit a Sony kér a PS2-es játékok után. (Igaz, a Microsoft állítólag már 8\$ alá "licitált".) Hogy az egyes konkrét esetekben egészen pontosan mit kell fizetni, az annak függvényében kerül kiszámításra, hogy milyen típusú játékról van szó, és hogy mennyi kerül belőle a boltokba. Megint más. Talán sokan kíváncsiak lennének, mi is számszerűsítve a GameCube teljesítménye, mint ahogy leírtuk már a többi új gép tulajdonságait is. Nos jómagam nem vagyok híve a száraz technikai adatok felsorolásának, de most kivételt teszek - s mindjárt ki is fejtem, hogy miért. A "konzolháborúknak" - különösen akkor, ha még meg nem jelent gépek rivalizálásáról van szó - a hardvert gyártó cégek előszeretettel "dobálózhatnak" különböző számokkal, különösképp poligonszámokkal. Az ilyen számokat nem feltétlenül kell mindig komolyan venni (szakértők körében az első számunkban bemutatott táblázatot például erősen megkérdőjelezzük), ám ha egy független cég mutat fel teszteredményeket, az már valamennyivel hitelesebbnek tekinthető. Főleg ha történetesen egy olyan cégről van szó, amelyik eleinte nem is akart a vizsgálat tárgyával foglalkozni. De hogy a lényegre térjünk: az Electronic Arts - mint szó volt róla - nemrégiben tudatta a nagyvilággal, hogy tervbe vette GameCube játékok fejlesztését, s ezzel egy időben a cég kanadai divíziója mindjárt nagytitkot is helyezett a fejlesztői gép teljesítményét. Az eredmény meglepő módon jobb lett annál, mint amit a Nintendo hivatalosan leközölt. Ha 8 textúra-layer kerül felhasználásra, plusz valamennyi egyéb effektus be van kapcsolva, a gép kb. 5 millió poligon megjelenítésére képes. Ha pedig csak 4 réteg van felhasználva, ez a szám elérheti a 14 milliót is.

Mint látható, Microsofttal és a Sonyval ellentétben a Nintendo realisztikus adatokat adott meg: azt a teljesítményt, amit a gép



▲ Luigi's mansion

valóban produkálni fog játék közben. Rögtön hozzátehetjük: nem csak a grafikai képességeket illetően, hanem például az audioval kapcsolatban is korrektek voltak. A Nintendo hivatalos közleménye szerint a gép speciális hangprocesszora 48khz mintavételezési frekvencián dolgozik, és egyszerre 64 hangcsatornát képes használni. Ettől függetlenül azonban a Factor 5 szakemberei (akik részt vettek a GameCube hangrendszerének tervezésében) kifejtették, hogy más sikerült egyszerre 100 hangot is kipróbálni a rendszerből, és ez a szám még sokkal feljebb is mehet, attól függően, hogy az adott játék egyéb paraméterei mennyire veszik igénybe a hardvert. Csak összehasonlításképpen: az Xbox esetében 256-ban határozták meg hangcsatornák számát, de ez felettébb megtévesztő információ, lévén ha "ráeresztenek" egy 3D-s effektust, azonnal ott is csak 64 hang marad.

Az audioval kapcsolatban egy másik érdekes felvetés, hogy vajon miért nem tud a GameCube Dolby Digitalt. A magyarázat ott keresendő, hogy eredetileg a Dolby Digitalt rögzített felvételek lejátszásához tervezték, nem pedig real time játékokhoz. Ez pedig azért fontos, mert a rendszer némi késéssel küldi ki a jelet a hangszórókhoz, ami egy játék esetében a szinkron elcsúszását eredményezné. Felrobban például az űrhajónk, de csak egy tizedmásodperccel később halljuk a detonációt - alig észrevehető, de azért zavaró lett volna. Elvetették tehát a Dolby Digitalt, de hát a Dolby Surround ugyebár így is gyönyörűen szól majd. Csak már végre élőben hallhatnánk...

V.Z.
vzoli@votel.hu



▲ Metroid 4



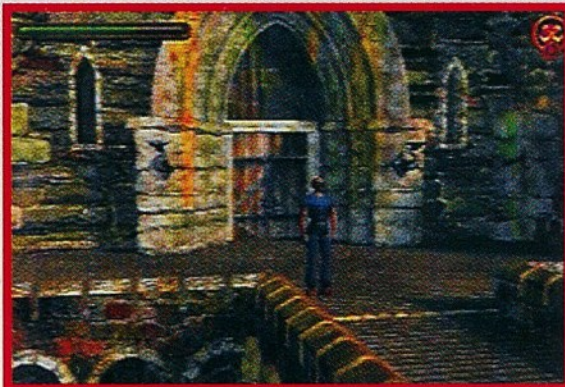
▲ Wave Race 2





PLAYNEX

playtime! 01/03



Tunguska

A villamosszékből történt kivégzés ez esetben nem egy karrier végét jelenti

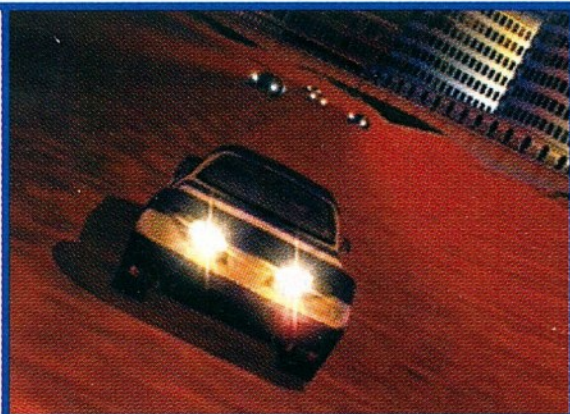


Lunar 2: Eternal Blue

Régi idők focija. Vagyis inkább RPG-je.

Speed Devils Online

Világverseny a világhálón



Guilty Gear X

Pofozkodom, tehát vagyok!




Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Tószegi Szabolcs
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime.hu

Kiadó

Kiadja a  Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Boruzs Krisztina Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-917-869 Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország: Vogel International Erik N. Wicha, Poccistrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	Nagy-Britannia: Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 8LS Tel.: +44-171/837-3330 Fax: +44-171/833-0764
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

USA/Kanada: Vogel Europublishing, Inc., Mark Hauser 632 Sunflower Court San Ramon, CA 94583, USA Tel.: +1-925/648-1170 Fax: +1-925/648-1171	Tajvan: Taiwan Bright Int. Co., Ltd., Vincent Lee 4 FL 1, Sec. 3, 200 Hsin Yi Road, Taipei 106, Taiwan R.O.C. Tel.: +886-2/2755-7901-5, Fax: +886-2/2755-7900
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális
részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a
Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi
ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnomása,
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása
kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A
megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más
védelemre való tekintet nélkül
használjuk fel.

ISSN 1586-6823

**Keresd február 16-tól
az újságárusoknál!**

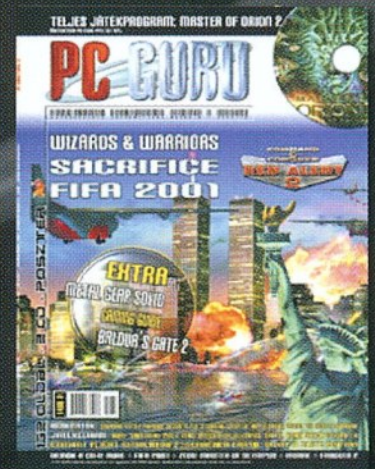
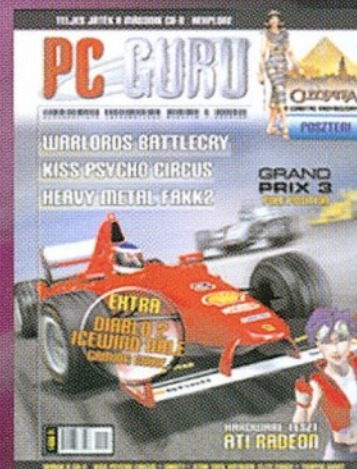
Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiaç legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



playtime!

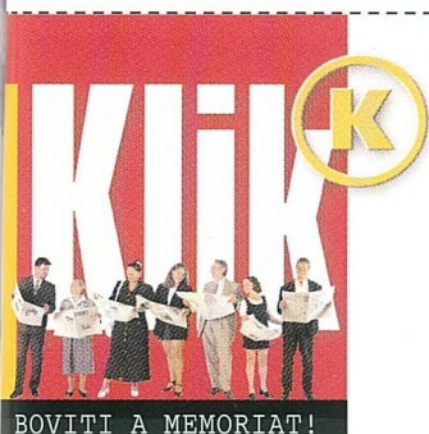
Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldd vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU



Klikket ingyen!

Tájékozódni kívánsz az internet, számítástechnika, a mobilvilág, szórakoztató-elektronika világáról?

Árjándékozd meg magad, barátod/barátnőd vagy ismerősöd a Klikk magazin egy példányával.

Küld meg nekünk a saját, valamint a megajándékozni kívánt címét, és mi ingyenesen küldünk egy Klikket.

playtime!



Hogy mi ez? A választ megtalálod az újság legelején található hirdetésben!

(Bocs, ez a képrészlet nem túl informatív, de sajnos így jön össze a teljes fotó...)

Előfizetem a PLAYTIME! Magazin:

☐ példányban egész évre 11592 forint

☐ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazin:

☐ példányban egész évre 10416 forint

☐ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

☐ példányban egész évre 14112 forint

☐ példányban fél évre 7056 forint

Előfizetem a Klikk Magazin:

☐ példányban egész évre 3792 forint ☐ példányban fél évre 1896 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/.....szám

Név:

Cég neve:

Cím: [] [] [] []

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

2000/01

Ajándékozz Klikket ingyen!

Kérem, hogy az általam megadott címre a Klikk magazin egy példányát ingyenesen elküldeni szíveskedjenek!

Név:

Cím:

Életkor:

A megajándékozandó

neve:

Címe:



Előfizetem a PLAYTIME! Magazin:

☐ példányban egész évre 11592 forint

☐ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazin:

☐ példányban egész évre 10416 forint

☐ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

☐ példányban egész évre 14112 forint

☐ példányban fél évre 7056 forint

Előfizetem a Klikk Magazin:

☐ példányban egész évre 14112 forint

☐ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/.....szám

Név:

Cég neve:

Cím: [] [] [] []

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

CHIP

PC GURU

playtime!

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre
bérmentesítés nélkül
feladható, az
esedékes díjakat a
címezett fizeti



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsse ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)



A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU



Belföldre
bérmentesítés nélkül
feladható, az
esedékes díjakat a
címezett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



a könnyed
informatikai
magazin



Belföldre
bérmentesítés nélkül
feladható, az
esedékes díjakat a
címezett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



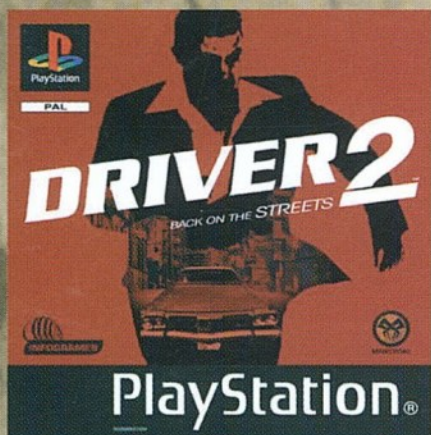
playtime!

DRIVER 2

BACK ON THE STREETS

DRIVER 2
REFLECTIONS

DRIVER 2 KÜLÖNLEGES KIADÁS!



MÁRCIUSTÓL AZ ÜZLETEKBEN, BENNE:

- DRIVER 2 PÓLÓ
- KULCSTARTÓ
- A JÁTÉK ZENÉJÉT TARTALMAZÓ CD



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY